

平成2年12月10日発行(毎月10日発行)第1巻第12号(通巻13号) 昭和62年9月11日第 種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

MSX・FAN

●NEW
野球道Ⅱ
ディスクステーション12月号
ピーチアップ7
世界でいちばん君がすき!

●LIST
ゲームプログラム10本

●秘情報満載
(ドラスレ英雄伝説の
特集と水戸黄ばか)
ゲーム十字軍

●SCOOP
サークⅡ
FRAY
シードオブドラゴン

●特別企画
パソコン通信はじめての一步
MSX turbo Rの詳細追加情報②

●特別付録
大航海時代冒険活劇日記



1990
DECEMBER
520YEN

12

「事実」は、
「想像」を超える。

サーク界

Xak

Rising of The Redmoon

まだ、神々が世界を統べていた時代、世界はただ一つであった。そこには様々な種族が栄え、神の絶大な力と尊大な包容力の下に平和な日々を送っていた。しかし、その繁栄にも限りはあったのか、神々の力は徐々に弱まり、それに代わって別の邪悪な力を持つ種族が勢力を延ばしてきた。妖魔である。妖魔は邪悪な力で“世界”を“歴史”を、そして“運命”を手にならんとした。世界の終りは近いかに見えた。だが、神々は最後の力を振り絞り、妖魔を退け、さらに二度とこのようなことのないように世界を3つに分けた。それが「人間界サーク」「妖魔界セキシス」「妖精界オーシャニティ」であった。時は流れ、聖暦756年。幾度かの危機を乗り越えて、サークの封印は守られていた。だが今ついにその封印が伝説と共に打ち砕かれようとしている。

Rising of the Redmoon 時は来たり。



●Produce & Scenario write/ 加藤 雅史 ●Game Design & Graphic/ 柳島 秀行 ●Graphic/ 青木 文秀・川口洋一郎
●Programming/ 三曾田 明・山田 浩司・永井 勝也 ●Sound/ 新田 忠弘・笹井りゅうじ ●Image Illustration/ 菊池 通隆



表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは当社が著作権、開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトウェアに対して許可は一切していませんのでご注意ください。

●MSX2 MSX2+ MSX turbo R 対応版 3.5"2DD 5枚組 MSX MUSIC 対応FM音源
発売予定 ¥8,800(税別)

INFORMATION DIAL ▲(0593)53-3611

シリーズ第1弾「Xak」好評発売中!

騒然。

新たな冒険、
Xakの世界に今!

元氣!かわいソドキミ、
そんな女の子の恋の大冒険。
ラトク待ってて、
私、負けないゾ!



●ピクスケールシナリオ/
Xakを基本に作り上げられた「FRAY」
の世界は言うまでもなく壮大。フェア
レスの町での登場人物との再会も楽し
みのひとつ。



●リアルアニメーション/
VRシステム(Ver.2)搭載の多重スク
ロールやアニメーション効果により、
美しく、よりリアルな画面を演出しま
す。今までには体験したことのないよ
うな感覚を味わうことができます。



●コミカルモンスター/
MSXの限界に挑戦したユーモアあふ
れる動きが特長です。ボスキャラには
16パターンものアニメーションをする
ものも登場します。



●カラフルマジックパワー/
ロッド(杖)による攻撃8種類、スクロ
ール(巻物)魔法11種類。多種多彩な攻
撃魔法がバトルシーン中、すべてカラ
フル・アニメーション。

©1990 MICRO CABIN

聖暦756年、フレイア・ジェルバーンは魔道都市ミルセイアにある魔法学校での
長くて辛い修業を終え、ようやく平和なウェービス国へ戻ってきたところだった。そして、
今思い出すのは、3年前のモンスター襲来の時に会った少年、戦士ラトク・カートのことばかり。
フレイは真つ然にラトクのところへ飛んで行ったのだがラトクは、また新たな冒険の旅へと
出発してしまっただけだった。ただ一通、近々帰って来るだろう
フレイのために置き手紙だけを残して…。そして、またフレイも危険を承知の上で、
ラトクを追いかける険しく長い旅に出発しようとしているのだった。

MSX2「Xak」
開発の最強スタッフ

●Game Design, Scenario & Programming/ 中津泰彦 ●Game Design & Graphics/ 末永仁志
●Graphics/ 古屋賢三・陣内靖弘 ●Sound/ 新田忠弘 ●Image Illustration/ ここまひ

MSX ONLY!
Special Version

新機種MSX turbo R

MSX turbo R

専用3.5"2DD 5枚組

SRAM 対応

操作性アップ!

●魔法を使うと、フレイが呪文を叫ぶ! プロローグ&
エピローグはtubo Rスペシャルバージョン!

12月発売

MSX2

MSX2+

専用3.5"2DD 4枚組

MSX MUSIC 対応FM音源

SRAM 対応

各¥7,800税別

12 1990 DECEMBER

CONTENTS

FAN SCOOP

話題の新作の「ここがおいしい」

サークII 6

魔法戦士フレイの愛と闘いの旅

FRAY 10

turboR専用のスーパーリアルアクションの全貌を探る

シード オブ ドラゴン 16

FAN NEWS

野球道 II ストーブリグにもかわからず久々の野球ゲーム 100

世界でいちばん君が好き/ アイドル業界でスクープをねらえ/ 102

DMfan ディスクステーション12月号/ピーチアップ7 103

PROGRAM

ファンダム 35

1画面5本+N画面4本+10画面1本。turboR用のおまけつき

1行プログラムコーナー 44

Super Beginners'(超初心者)講座 46

ちえ熱あっちゃん⑥ 64

AVフォーラム 66

BASICピクニック 30

電子計算機としてのMSX

FM音楽館 68

一般の曲:火曜サスペンス劇場、サザエさん、ふゆけな IN THE MOOD/ゲームミュージック:グラディウスII、ディグダグ、イース/ビートルズコーナー:I Feel Fine

ゲーム十字軍 20

のぞき穴:大航海時代、三国志II、ピーチアップ6/歴史の散歩道:なぜ今、水滸伝なのか/そのほか:ドラゴンスレイヤー英雄伝説、BIT2CGコンテスト

情報 おもちゃ箱 FFB 26

MSXフェスティバル、最新GM情報ほか

FAN STRATEGY 94

水滸伝、三国志II+読者に救援求む信長の野望<全国版>

記憶のラビリンス 98

エルフ/『ドラゴン・ナイト』への道

ゲーム制作講座 84

プロのゲーム・デザイナーになるための心構えとは?

THE LINKS INFORMATION PAGE 73

久しぶりに小さなコーナーをのぞいてみたぞ!

INFORMATION

ON SALE 106

COMING SOON 107

銀河英雄伝説II/F1道中記/にゃんぴ/DPS SG/MSX-Datapack<追跡COMING SOON>ティル・ナ・ノグ

MSX新作発売予定表 10月24日現在の情報を満載 111

いーしょーくーはまだかいな!? 104

『ソーサリアン』移植計画2

FAN CLIP タボちゃんの可能性② 112

読者アンケート 掲載ソフト24本プレゼント 34

緊急特集

turboRを分析する//自分で描いたCGにPCMで録音した声を添えてみる

見て、見て、聞いてよ! 音声つき電子カード 86

特別企画

もはや生活の一部となったパソコン通信の魅力にふれる

パソコン通信ははじめの一步 88

特別付録

長くつらい冒険の日々をつづる

大航海時代冒険活劇日記

●スペック表の見方

Mファンソフト ①

☎03-431-1627

1月23日発売予定

媒 体	② 2D ③ X2 ④
対応機種	⑤ MSX2/2+
VRAM	⑥ 128K
セーブ機能	⑦ ディスク
価 格	⑧ 6,800円

りするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑦セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いてあります。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑧価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントは詳しいお答えしておりません。

☎03-431-1627



FAN SCOOP

無敵のRPGスクープ第2弾!!

Xak

Rising of The Redmoon

マイクロキャビン

☎0593-51-6482

11月下旬発売予定

NEW VRシステムやこったシナリオ、そして個性豊かなキャラクタたち……。いろいろ斬新なアイデアのヒカる大人気RPGをより深く追求してみることにした。こころして読むのだぞ!

媒体	CD-ROM × 5
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

時は流れる……

神が世界を治めていたころ、邪悪の神が平和だったこの世界に戦いを挑んできた。バドゥーという名のその怪物はやっとのことで戦神デュエルによって精神と肉体を分断され、人間界はもとの平和な状態に戻った。そして、神は世界を3つに分けることで完全に妖魔を封じることになった。人間界、妖精界、妖魔界の誕生である。

しかし、その平和も永くは続かず、人間界に復活した邪神バドゥーを倒すために王家から派

遣されたメッセンジャー・ピクシーは、戦神デュエルの末裔であるドルク・カートを探していたが、彼は行方不明になっていた。バドゥー復活のために操られた彼は、復活のときのショックでどこかへ跳ね飛ばされたのだ。そこで彼の息子であるラトクにその使命をたくすことになったのだ。幾多の試練を乗り越えてバドゥーを倒した彼は、生まれ育ったウービス王国のフェアレスの町に帰っていった。そして、3年が過ぎた。ラトク

は戦いをかさね、立派な剣士になっていた。そんなある日、ピクシーの持ってきた情報に興味をそそられたラトクは、母にその真実をつけることなく旅にでた。バドゥー復活のおりに行方不明になった父、ドルクの姿を見たという情報を追って、北の永久氷壁に近い、港町バヌワへと向かって……。

はたして父はバヌワの町にいるのだろうか？ しかし、ラトクの行方にはとてつもない壁が待ち受けていたのだ。

このようにして父を追いかける旅の途中から始まる『Xak II』。前作にちよっぴりでてきた永久氷壁に近い、バヌワの町を中心に物語はどんどん広がりをみせていく。みんなの期待もゲームの発売に向かってどんどんふくれあがっていることだと思う。

今回はそんな期待に答えて、先月よりもっと深く、Xakの世界にメスをいれていきたい。そんじゃ、スクープ2回目いってみようか!



① 広大なXakの世界。ここでなにがくりひろげられるのか? (イメージイラスト)



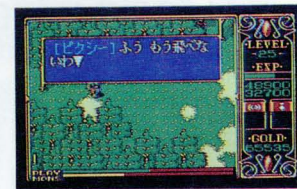
② ラトクのはじめての冒険だ



③ シューティングステージもあった



④ そして時は流れて



⑤ ボロウズの森で迷ってしまう

XaK II はこんなゲームだ!!

今回、MSX版はPC88・98版の後をうけて発売ということになっているのだが、88版の開発がちよいとおくれてしまったために、今原稿を書いている時点ではMSX版の新しいサンプルは届いていないのだ。トホホ……。

開発状況を聞いてみると、基本的に88版と変わらないクオリティで移植してくれているというので、先にもらったサンプルや資料をもとに、マイクロキャビンに直接9つほど質問をしてみることにした。ぶしつけな質問に答えてくれたのはXaK IIの企画、ゲームデザイン、88版のグラフィックを担当した柳島さんだ。柳島さんは、MSX用に開発されている『フレイ』の企画や原案の担当でもあるエライ人なのだ。

それではいってみよう!

Q.1 今回のゲームのウリは?

「前作でも好評だったビジュアル&アクション、それと今回は奥深い◎(「二重丸」と読む!)のストーリーもウリです」

なるほど。前作は他機種版よりもさらにきれいなグラフィックがうれしかった。今回もそれは見られそうだな。

「ビジュアル面に関しては、前作同様の自然な重ねあわせを実現したVRシステムのパワーアップ版、NEW VRシステムを搭載しています。グラフィックのほうも、VRシステムのパワーアップにあわせて立体感のある美しいものに仕上げられています」

VRシステムもバージョンアップして、ジャンプもできるようになったし、多重スクロールはすごいし。もう二重丸。

「そして、注目のシナリオ面では、キャラクタなどによる凝った演出と、練り上げられた脚本がウリです。登場人物も多く出演しますし、1人1人が個性的で、会話をしているだけで

XaKの物語に引きこまれてしまいますよ。もちろん前作で登場したキャラクタも出ますのでご期待を」

前作のライバル、リューンや逃げちゃったボス、ネクロマンサーなんかも出てくるらしいぞ。また、あのオカマみたいなやつと戦わなくちゃいけないと思うとちょっと頭が痛いけど。

Q.2 XaKとIIの関係は?

Q.3 体でかくて強そうだったじゃん。

かな? こりゃ大変だ。

Q.4 XaK (MSX版)のエンディングに出てきたモンスターはどうなるの?

「エンディングで登場した青白いモンスターは、今回のXaK IIでは最後のあたりで登場しますので、楽しみにしてください」

なんかあいつってけっこう図



「前作の『XaK: バドゥー決戦』から、3年後のお話です」

このXaKとIIのほかに『フレイ』があるわけだ。

Q.3 今回の冒険の目的は?

「前作で、最後のボス、"バドゥー"の手にかかり、行方しれずとなった父のドルク・カートを探すため、だったのですが……」

ってことは、目的がいろいろあとで見つかるということなの

手ごわそうだな。

Q.5 ボスといわれている四天王ってだれ? なんなの?

「バマワの町を四方から囲み狙う、妖魔界の王(ボス)たち。しかし彼らの背後には、真の魔王の巨大な影が!」

今回のメインはこの四天王を倒して、真の魔王を倒すことになりそうだね。変身しちゃったりするらしい。はやく見てみたいものだね。

Q.6 シューティングステージはあるの?

「もちろんあります。前作でも好評だったので、今回も設定しました。今回は、前作で登場したブルー・ドラゴンには乗らず、○▽□○▽□に乗り空を飛びます。ザコもボスもすごいですよ。期待してください」

某シューティングゲームに似ていて、なかなか難しかったシューティングステージ。だって、MSX版は中ボスまで追加されちゃってステージ自体が長くなっちゃってたんかもね。

でも、○▽□○▽□ってなんだろう?

Q.7 BGMは前作同様かっこいいのかな?

「今回のBGMは前作とちょっとイメージを変えているんですが、とてもよいものに仕上がっています。きっとみなさんの期待通りの音だと思いますよ」

MSXの底力を感じたBGMを今回も聞けるんだと思うとなんかわくわくしてきちゃった。

Q.8 発売日はどうなったの?

「11月の発売を予定しています」

Q.9 そのほかなんか読者に対してメッセージなぞ……。

「マイクロキャビンはこれからも頑張りますから、応援をよろしくお願いします。あと、ゲームに関する感想や意見、要望などがありましたら、どんどんハガキなどで送ってくださいね。それから、サークワールドのアクションゲーム、『フレイ』もヨロシク」

最後はしっかりキメてくれました。しかもちゃっかりフレイの宣伝までしてくれちゃって。話は変わるけど、ユーザーからのアンケートや意見のハガキってほんとにメーカーにとっては貴重な資料になるので、ゲームをプレイしたらしっかりとアンケートを送ろう。スタッフのほげみにもなるんだよ。

たくさんの人との出会い

Xak IIのウリのひとつによく練られたシナリオがある。そのシナリオを構成するのにひと役かっているのが、たくさんの登場人物だ。ラトクはこのたくさんの人々と出会うことで大きく成長してゆくのだ。

そのなかでも、前作のキャラクタとの再会はラトクならずともうれしくなってしまう。小姑みたいなピクシーやライバル意識ムダシのリューンたちがどんな活躍をするのか、興味のあるところ。とくに、リューンの動きは前作であれだけかき回してくれただけにチェックしたいところだね。

また、IIになって出てくるおニューなキャラクタたちも、それぞれが個性をもっていて、魅力的なのだ。シャナやジークはなんか重大なことを隠している



リューン



ピクシー



シャナ



牧師



ホーン



ジーク

みたいだし、詩人のホーンは一見おとなしそうだけど、なにかウラのありそうな雰囲気だし、牧師さんはあったかそうな人だ

し、いろんな人が登場してくるんだな一って感じ。それだけ物語が変化に富んでいるということのアカシかな?

町の人の会話も種類が多くて全部聞くのはちよいと大変かもしれないなあ。でもこれがおもしろいんだよね。

たちふさがるさまざまな敵ども

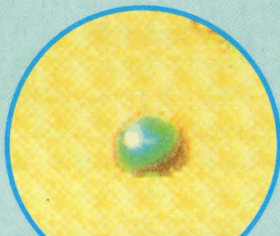
今回、VRシステムが新しくなって、3次元の考えがとりいれられている。敵キャラも立体感あふれるものになって、動きがハデハデになっているのはう

れしいところ。

でも、うれしがつてばかりもいられない。敵にも高さの概念が採用されているということは、剣を振る高さによってはこちら

の攻撃がまったく当たらないこともあるわけで、アクション要素が強まっているのだ。それから、敵をむやみにやつつけちゃうと“カルマ”がたまっちゃう。

このカルマは、たくさんためちゃうとレベルアップできなくなっちゃうりするやっかいなものだ。こまめに教会に通えば平気だけどね、たぶん。



①グリーン・スライム。普段はおとなしいが、敵を見つけるとガバッと大口をあけて襲いかかってくるぞ



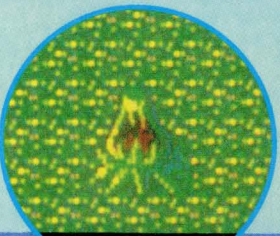
②ビョンビョン跳ね回るカエルのようなG・トード。猛毒をもっているので注意するように!



③こん棒をふりまわして襲ってくるモンスター、ゴブリン。RPGでは有名なモンスターだよ。こいつは洞くつのやつだ



④翼を持った女性のモンスター、ハービー。体当たりと羽針を飛ばす攻撃をしてくるのだ。出会ったら逃げたほうがいい



⑤少し大きめのグリーン・スライムといった感じなのがスピット・スライムだ。攻撃力があがっているので注意



⑥長い剣をふりまわしてくるモンスター。動きも素早く手ごわいのがゾールなのだ。なんかアブナイやつだなあ



⑦アスコノイドは特殊な胞子をだして攻撃してくる巨大なキノコなのだ。前後左右に胞子をばらまくなよー



⑧ゴブリンはいろんなところに出てくるのだが、こいつはホロースの森に出てくるやつで、ちよいと弱いのだ

※8～9ページは、ピクシーとシャナの写真のみMSX版です。ほかはすべてPC88版の画面を使用しました。

はじまりはひょんなことから……

しばられてる!!



④しばられていたのは森に住む少女、シャナ・タウトワークだ

港町バヌワを目指して旅を続けていたラトクだが、ボローズの森で迷って途方にくれているところで、魔物によって木にしばりつけられていた女の子、シャナに出会う。シャナの案内でバヌワに行くことができたラトクは、シャナを病院に送り届けたあと、父ドルクの情報を求めて町を回ってみることにした……。

まずは病院をすっばかして飲んだくれてるヤブ医者、パスパを尋ねて酒場へいってみよう。彼はドルクを知っていた。昔、共に王に仕えた仲間だったということも教えてくれたのだ。そして、今の自分では父には遠く及ばないということも。しかし、肝心の居所は知らないという。なにが父に起こったのか？ それも話してくれなかつ

た。武器屋のジークがなにか知っているんじゃないかと言いつ残して彼はまた酒をあおり始めてしまった。

武器屋だ！ ラトクは急いでジークのところへ向かう。が、ジークはなにも語ろうとしない。過去のことはふれたくないのだ。なにかあったに違いないが、話してくれない以上どうしようもない。しかたなく店を出ようとしたら、傷ついた武器や防具を手直ししてくれるという。それじゃあということで交換に店で売っているいちばん安い装備を受けとって店を出た。

これからどうしよう……。

町の人が教会の牧師さんが困っているというので話を聞きに行ってみる。ボローズの森を救ってくださいと言われてしまうと勇者の悲しい性格でついつい

父のゆくえは？



④パスパはなにかを知っているはずなのだが……

ボローズの森

タウトワークの像を持っていれば、どこからか聞こえてくる声に従っているだけで迷わずにすんでしまう。

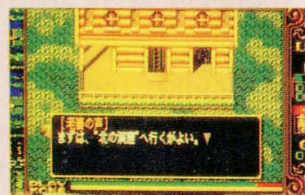
森のなかのモンスターたちは、まだまだヒョッコって感じの弱いやつらばかりのはずだが、使い慣れた武器を武器屋にあずけてしまっているラトクには厳しい戦いとなるだろう。じっくりと1匹1匹やつつけて経験値をかせごう。そしてある程度経験値がたまったら、バヌワの町に戻って教会へ行くのだ。カルマがたまりすぎると、レベルがあがなくなっちゃうからね。

道具屋でパンなどを買うのも忘れないように。

森のなかにある大木の上は、実

はシャナの住んでいる1軒の家になっている。そこでラトクはシャナの養祖母、ゼミテルの声を聞くことになる。

そして、ゼミテルの願いをかなえるために北の洞くつへと向かうのだ。そこに待ち受けているのが……おっとここからはまた次号でね、



④シャナの家。養祖母のゼミテルの声が聞こえてくる

引き受けてしまったあ！ どないしょー。森に戻るとまた迷っちゃいそうだしなー。っとふと頭に浮かんだのがシャナの持っていたタウトワークの像だ。あれさえあれば森の結界を解くことができるじゃないか。

シャナのところにいくと彼女はまた意地を張ってラトクに森に行くなという。しかし、頼まれたことをむげにできないと伝えようと、彼女もわかってくれたようだ。そして、像を渡してく

れた。森に入るとどこからともなく声が響いてくる。ラトクを待っていたという。とりあえず話を聞きながら進んでいこう。この先のお話は、また来月号ですとしようかな？

うろろ森の中



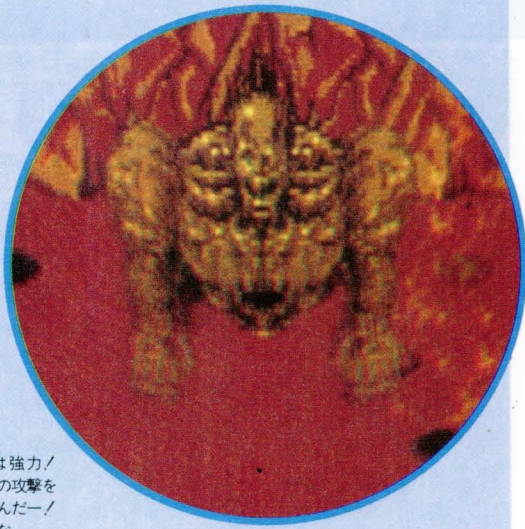
④森のなかをうろろうしていると重要な人との出会いが……

声に導かれて



④どこからか聞こえる声にしたがって動こう

ボスキヤラだあ!!



ボスキヤラは強力！ どうやってこの攻撃をよけるというんだー！ まいっちゃうな

待て次号!!



FAN SCOOP

期待のアクションゲームをいよいよ攻略!!



フレイ
In magical adventure

マイクロキャビン

☎0593-51-6482

turboR専用、

MSX2/2+用とも

12月上旬発売予定

媒体	5.25" × 3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	7,800円

媒体	5.25" × 3
対応機種	MSX R
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	7,800円

"フレイア・ジェルバーン"は魔導都市ミルセアにある魔法学校での長くつらい修行を終えて平和なフェアレスの町へ帰ってきた。魔法学校での修行も愛するラトクと一緒に危険が伴う旅に出るためのものだったのだ。物語はここから始まる……。

ラトクを追って旅立つフレイ

魔法学校で修行を終えたフレイがXakでも登場したあのフェアレスの町に帰ってきたところからゲームは始まる。

フェアレスの町の入口には、いつものおじさんが槍を持ってひまそうに見張りをしている。おじさんが「やあ、フレイちゃん。ひさしぶりだね。いつ見ても元気そうで何よりだ」と話しかけてくる。どう見ても町は平和そのもの。しばらくフェアレスに帰っていなかったフレイは、とりあえず町の中を歩いてみることにしよう。この町はただなつかしい人達との再会だけのためにあるようなので、ゆっくりと町の人達とお話をしよう。町

の中を歩きまわっていると細工師が引っ越してきたことがわかる。細工師は人のよさそうな感じの人なので何度か訪ねてみよう。そのうち、看護婦さんの名前を覚えて欲しいとお願いされる。3年前に怪我をしたときにお世話になった人の名前すら知らないというフレイ……。人助け(?)のため、とにかく名前を聞きに病院へ行って聞いてこよう。これ以外にもポイントが何か所か存在するので歩いてみるのもいいかもしれない。ある程度会話を楽しんだところで、ラトクの家へ行こう。ラトクは置き手紙を残して1人で旅に出て行ってしまっている。落ち込ん

④ あらっ子犬が生まれている。ちゃんと神父さんはあの犬を飼っていたんだね



だフレイは、なんと町の中で泣き出してしまふ。ここで、出かけていたりしてどうしても会えなかった人達が駆け寄ってくる。ライバルのエリスや、みんなに

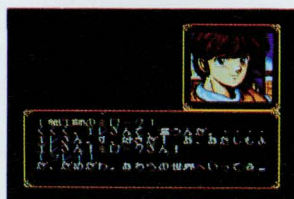
⑤ フレイの恋のライバルのエリス。しらしいことを言っちゃって……



励まされて、やっと旅立ちを決意する。みんなに見送られてフレイはラトクを追うための、長く苦しい旅を始めるのだ。ワクワクしちゃうなー!



③ Xakでフレイがお世話になった看護婦のエレさんだ



② 最近になってフェアレスの町へ引っ越してきた細工師のミロークさんだ



① おやおやダックさん、何か矛盾したことを言っていますね。信用が落ちますよ!

冒険の前に魔法を確認しておこう

このゲームで使える攻撃魔法は大きく分けて2種類ある。何度でも使えるが攻撃力の低い、ロッドによる魔法。それから1



④マジカル・ロッド。最初から持っている。威力は低いが、連射できる。



④アロー2・ロッド。正面には撃てないので抜けてくる敵に注意しよう。



④アロー4・ロッド。前方4方向へ攻撃ができる。これも正面には攻撃しないぞ。



④ファイアー・ロッド。マジカル・ロッドの強化版か。これも連射ができるぞ。

度使うとなくなってしまうがかなり攻撃力のある巻物を使った魔法だ。最初から持っているマジカル・ロッドは威力がないだ



④ファイアー3・ロッド。フレイの前方に3つの炎が飛んでいく。威力はない。



④サイド2・ロッド。左右への攻撃ができるようになるぞ。あまり使えない。



④サイド4・ロッド。左右となめ前方へ攻撃ができるようになる。



④ローリング・ロッド。回転しながら飛んでいくので敵にうまく当たるか疑問だ。

けに、最初に買うロッドは慎重に選ばないと先がツライものになる。うまく選べば巻物なんか使わなくても楽に先へ進めるの



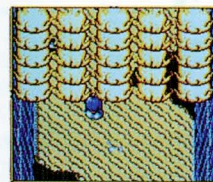
④どのロッドでもパワーをためると、こんなに大きな弾が撃てる。



④ファイアー系の巻物はこのような攻撃になる。見ていて気持ちいいぞ。

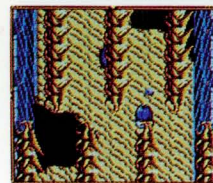


④ファイアー系の巻物はこんなに派手なぞ、どんな使いたくなるのだ。

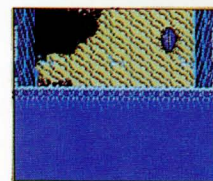


④ファイアー・ウォールの巻物は、フレイの前方に炎の壁を作ってくれるのだ。

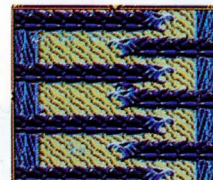
だ。また途中でもらうテレポートは便利。思わす落下してしまった時に使えば、その場を切り抜けられるのだ。



④ファイアー・ドラゴンの巻物は上下から火竜がやってくる。



④ビック・ウェブの魔法は画面の下から津波が起きるのだ。迫力あるぞ。



④ウォーター・ドラゴンの魔法は、左右から水竜が助けに来る。

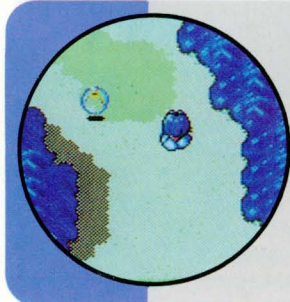


④テレポートの魔法は便利だぞ。町へ戻る以外にも使道があるぞ。

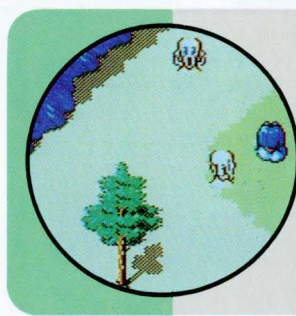
まずは戦闘のコツをつかもう

フェアレス周辺の平原には、たいして強い敵はいない。しかも数も少ないときているので練習にはうってつけだ。ここでは基本的な戦闘のコツをつかもう。1度スクロールさせてしまおうと逆方向にスクロールしてくれない。その点を考えて行動しないと、敵に囲まれたときに痛い目にあう。注意しよう。それ

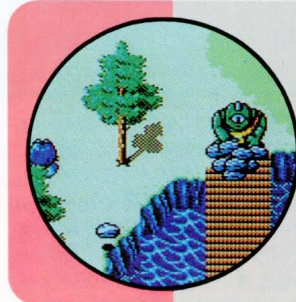
にしてもこのステージは短い。他のステージに比べると半分もないという練習用ステージなのだ。ここではなるべくダメージを受けないように切り抜けなくてはならない。それから、倒してもお金が手に入らないような敵は無理して倒すことはない。お金が入るモンスターだけ倒していこう。



半透明のこいつはもちろんスライム。唯一お金を持っている貴重なモンスターだ。あんまりいないので、逃げないうちに素早く倒さないといいね。たったの2発で死んでしまうからね。こいつは、まっすぐ下に動いているだけで、動けなくなると左右どちらかに移動する。この時に画面外へ逃げて行く奴がいる。行動を予想しておけば、逃がすというヘマはしないだろう……。



気味の悪いサンドマンはフレイが近くに来ると、ムクムクっと地面からはいてくる。ということは、近付かなければ戦わないでもいいのだ。お金もほとんど持っていないので、わざわざ相手をする必要もないだろう。どうしても倒したい、という人以外は無理に戦わず、さっさと先へ進んでしまおう。もっとも絶対に近くを通らないといけないうところもあるけどね。



この平原でいちばん大きいこのモンスターは移動しない。だから対策は簡単。画面にちょっとでも見えてきたら、遠くから攻撃しよう。なにしろある程度まで近付かないとフレイのほうへは攻撃してこないのだから……。それから、橋の向こう側に待ちかまえていることが多いので、攻撃しながら行けば、いくらサイクロプスといえども、ダメージを多少は受けているはずだ……。

となり町のアーザスで情報収集

フェアレスからアーザスの町にやってきたフレイ。このアーザスではいろいろな情報を教えてくれる。あちこちで若い人達ばかりが狙われる誘拐事件が発生していたり、ラトクが誘拐された町長の娘を助けるために旅立ったなどなど。みんなに聞くために歩きまわろう。そんなに広くはないので、あまり時間はかからないはずだ。

先へ進もうとしても門が閉じていて進めない。「だめだめ、町長の許可がないと通せないんだ」と門番に追い返されてしまうのだ。許可をもらうために町長の家へ行こう。町長は誘拐された娘と助けに行った戦士を心配している。ここでわけを話すとアーザス平原に続く門を開けてくれるだけでなく「テレポートの魔法」をフレイにくれる。



ここから先は敵が強いらしい。冒険に出る前にはしっかり準備を整えておこう。けっこう高級なものも売っているのだが、なにせフレイはお金をほとんど持っていない。よく考えてから買おう。とりえず魔法屋へ行って「アロー4・ロッド」を買うのがいいだろう。これさえあれ

ば、アーザス平原の敵は一撃で倒すことができる。お金に余裕があれば武器屋へ行って、パンを買い込もう。パンではあまり回復しないけど、持っていないよりはマシだ。それから、このゲームは宿屋に泊まってセーブする必要はない。いきなりゲームオーバーになってしまっても、

忠告ありがと、でも行かなきゃ。なんちゃって



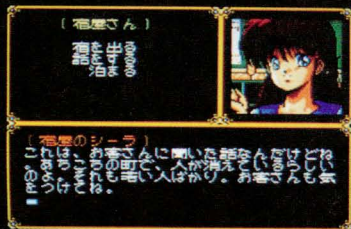
④アーザスにはこんな小さな川が流れているのだ。落ちないのて安心していいぞ！



⑤なるほど、青いフードの男が事件に関係がありそうだな。要チェックだな

そのステージから続けることができるからなのだ。最初のうちはそんな余分なお金があるならパンを買ったほうがいいと思うけど。

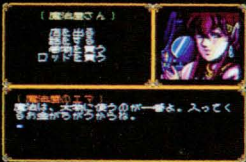
シーラの宿



アーザスの町の中央という便利な位置にあるこの宿屋。シーラという人が経営しているのだ。あれっ？ このシーラさんって、どこかで見たことがある顔じゃない？ しかも、学校の制服を着ているみたいだね。フェアレスの町のこともあるし、もしかしてこの町には優柔不断な人もいるのではないかと期待してしまう。でもないのだ。うーん、残念！ さて宿屋のことだけど、このゲームでは宿屋に泊まると、たったの100ゴールドで体力が最大ま

で回復し、セーブもできる。しっかりと休んでおくように。さらにここでは、シーラさんとお話をして情報を仕入れることができる。ここで聞ける情報は、先のほうの町の人がいっていることと同じような内容なのだ。シーラさんって、情報通だね。しかし、この宿屋はどこから見ても学校みたいに見えるよね？ ほら、よく見ると黒板らしいものとロッカーみたいなものがあるじゃない。シーラさんは、変わった趣味なんだね。

魔法屋



宿屋の左上にあるのが、この魔法屋。魔法使いのフレイがお世話になる場所なのだ。ちょっとくらいは感謝しなくちゃね。アーザスでは、エマさんが営業している。このエマさんは耳なんかをよく見てみると種族はエルフのみたいだね。

職業柄か、ちょっと表情が暗く見えるよ、エマさん。ここアーザスの魔法屋では、現時点では絶対に手が出せないような高級品まで売っている。でも所持金から考えると、どうしてもロッドが1本から2本しか買えないのだ。1本しか

買えないのなら、ここでは攻撃力の高い「アロー4・ロッド」を買うのがいいと思う。腕に自信さえあるのなら、ロッドなんか何でもいいのだろうが、自信のない人は絶対に1本は買っておこう。備えあれば憂いなしってね。

武器屋

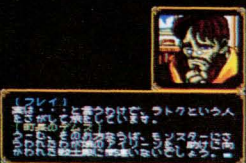


アーザスのいちばん右上にあるのがギルアの武器屋だ。フレイは魔法使いなので、剣などの武器は使えないのだが、盾は使える。盾はものすごく高いので現時点では、まだ盾を買うことはできないし、買う必要もまだないだろう。

他の町とは違って、アーザスの武器屋では、道具なども一緒に売っている。慣れないうちはここでパンを買って行くといい。パンは体力を2割ほどしか、回復してくれないが、持っていないとボスと戦う時に、フレイが傷だらけで戦う

ことになる。そうなったらフレイが圧倒的に不利だからね。それを考えると、戦いに慣れた人も用心のために、ちょっとだけでも買って行ったほうがいいよ。それに次の村には、なんと、道具を扱っている店がないのだ！

町長の家



先へ進もうとしたら門番に追い返されてしまう北側の門。ここを開けてもらうためには、町の入口に入って、すぐ左にある建物。これがデムス町長の家だ。この町長の娘が行方不明になっていて、町長は心配している。さらに娘を助け

に行ったら、ラトクだと思われる戦士からの連絡もまったくないので、さらに町長の不安を増しているらしい。フレイはラトクを追うため、町長に道を教えてもらう。彼は連絡が途絶えると不安になるからか、フレイに「テレポート」という魔

法をくれるぞ。この魔法は何度でも使える便利な魔法なので町長に感謝しよう。アーザスで絶対に行かなくてはならない重要な場所はここだけ。急ぐ場合はここに来るだけでも先へ進めるのだ。ここが話の中心なのだ。

情報をもとに先へ急ぐのだ!

アーザス平原には強い敵こそいないものの、数がちょっと多い。ちょっとでも油断すると、あっという間にフレイが追い詰められるぞ。とにかく、このステージからは、だんだんアクシ

ョン性が強くなってくる。ここは面倒だが手堅く、少しずつスクロールさせていき、出てきた敵を各個撃破して行こう。敵さえ倒してしまえば、いくら道が狭くなっていても、安心して進

めるはずだ。「アロー4・ロッド」であれば、ここの敵は一撃なのだ。ただし、このステージ後半に登場する「浮き石」には気を付けなさい。これに乗っていると攻撃されると危険だ。避けようとする、フレイが落ちてしまう可能性が高い。一方的に攻撃されてしまうが、ここはじっと我慢して敵を見つけたらすぐに倒すように心がけ

よう。抜けることができればボスとの対決の前に体力を回復させるのだ。



これは浮き石だ。落ちないように気を付けなさい……



橋を渡っているフレイ。ここは背景が2重スクロールするのだ



思わず崖から落ちるとこのようにフレイは落下してしまうのだ!



落ちたときにすぐ、テレポーターで逃げないとこのようになってしまうのだ……

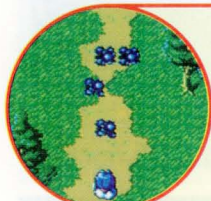
急に敵が多くなるぞ! 気をつけよう

このステージに登場する敵はボスしかお金を持っていない。それなのに「わらわら」と大勢で

登場してきてフレイを攻撃してくる。でも慣れてくれば、ここの敵は軽くあしらうことがで

きるようになる。個性的な攻撃をしてくるのを敵を見て楽しむ余裕ができるかもしれない。と

にかく体力を減らさないよう、おちついた行動で切り抜けよう。ボスは自力で倒そうね。



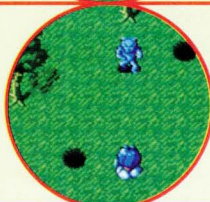
これはフラック・ブティングだ。一定時間ごとに分裂している。あまり分裂しないうちにどんどん倒していくのがコツだ。しかも、こいつらはフレイを追いかけってくる。素早く倒さないとこいつらに囲まれて、フレイはピンチになってしまうぞ。まさに最悪のモンスターなのだが1匹1匹は弱いのだ。



このラムシアという奴には、みんな気をつけよう! こいつもまっすぐ下へくだけかと思っていると横にならんだ瞬間にフレイのほうへ転がって来るぞ! こいつらに不意をつかれてダメージを受けるなんていうことのないように。たいていの場合は、近付く前に倒しているのだが、それだけに接近されるとアセるぞ!



植物みtainこのモンスターは動けない。近付くと一定間隔で3方向に炎を出して攻撃して来るだけ。はっきり言ってこいつらは弱い。死角へ入り込んでしまえば、簡単に倒せたり抜けたりすることができるからだ。こういう倒してもお金が入らないモンスターは無理して倒す必要はない。名前はローバーというらしい。



このワーウルフは近付くと穴からはい上がってきてフレイに向かって突撃してくる。穴の場所がわかっているだけに、こんなモンスターからダメージを受けるほど、ばかばかしいことはないぞ。ほっといても、しばらくすると地面にもぐって画面から消えてしまうので、攻撃する必要もない。



なんか騎士みtainな格好をしているこのモンスターは、はっきり言って敵ではない。たいした攻撃はしてこないし、まっすぐ下へおいて来るだけだ。フレイに攻撃してください、と言わんばかりの無抵抗である。名前はバルキリーというそう。まあ、適当にあしらって先へと進んでいくのがいいだろう……



こいつは、ブーメランでフレイを攻撃してくるが1歩も動かないので弱い。このステージの敵すべてに共通することだが「アロー4・ロッド」で攻撃しながらゆっくりと前進すれば、モンスター達は攻撃する間もなく全滅しているはず。ただし飛んでくるブーメランの動きには注意しなくちゃね! 名前はワーフォックスだそう。



おっと、これはハービーなのか? 他のモンスターよりも動きが速いので、攻撃を避けられてしまうこともある。それでもやっぱり「アロー4・ロッド」だと近付く前にすでに死んでいることが多い。モンスターの攻撃方法は、下に羽根を飛ばして来るだけ。羽根が広がりながら飛んでくるが、遅いので簡単に避けることができる。でも、道が狭いので、落ちてしまわないように気を付けよう。モンスターは動きが速いとは

いえ、動きが単調なので、たいして強くない。手も足も動かさずに、ハービーはどうやって攻撃してくるのか、不思議な奴らだ。出現するときはいつも3匹の集団でくる。中央のハービーさえ倒してしまえばいい。残ったハービーは、あまりフレイの正面へは来ないので、どんどん前進することも可能だ。このハービーさえ突破してしまえば、ステージクリアは近いぞ! ちなみにGハービーと呼ぶらしい。

レイジアの町にたどりつく

待ちかまえていたボスを倒してアーザスの森を抜けることができたフレイは、湖のほとりのレイジアの村へたどり着く。

村の入口で、いきなりラトクに関係する情報が聞ける。うーんこの村はかなりの情報が期待できそう。さっそく情報収集をしよう。情報も聞かずに村長の家へ行ってしまうと、いきなり次のステージへ行くことになるので気をつけようね。ここでも誘拐事件に関する情報を聞くことができる。それから魔法屋へ行き、次のステージの準備をしよう。とりあえず、ここでは「ファイア1・ロッド」さえ買ってあげばいい。

村を歩いていると村のすみで青いフードをまとった謎の男がフレイの目前でテレポートして消えていく。そんなことを気にせず先へ進もうとすると、橋

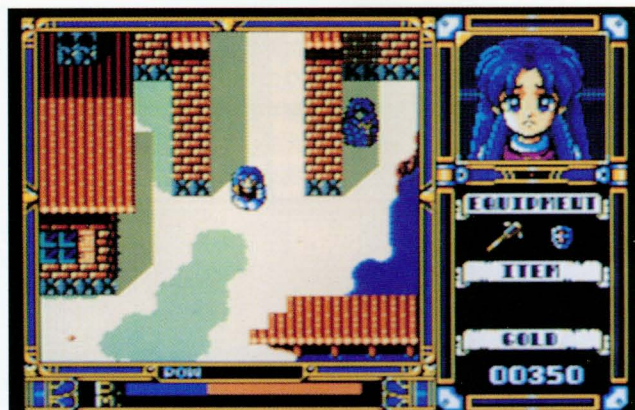


④先へ進もうとしても、橋が落ちているのでこより先へは進めないのだ……

が落ちていて、先へは進めないようになっているではないか。

それと、どうやらこの村には道具を売っている店がないようだ。パンを買えないということは宿に泊まって体力をなおさない限りは、このままの体力で次のステージを突破しなくてはならない。

とりあえず先へ進むため、他に道はないのか村長に聞きに行ってみることにしよう。村長の家では村長の息子の病気を老魔導師が治そうとしている。この老魔導師が湖を渡る方法を知っていたのだ。老魔導師の話では、かなりの危険を伴うらしいのだが、フレイには他に方法はない。ラトクを追うためには引き受けるしかないのだ。さらに、ここで病気を治すための薬を持って



⑤フレイが近付くとテレポートしていく青いフードの男。うーん、怪しいぞ。

来ることも頼まれてしまう。

老魔導師の後について歩いて行くと何やら怪しげな呪文を唱えて、湖に道を作ってくれる。かなりの力を持った魔導師のようなのだが「この力か？ このことは今は話せん。それより、

今は一刻をあらそう。急ぐのだ！」と、あしらわれてしまう。青いフードの男とこの老魔導師。どうもこのレイジアの村には謎が多いようだなあ。

気合いを入れてさっそく次へ進んで行こう！



⑥老魔導師のアイザックが、何か呪文を唱えようと、杖が光って湖が裂けて、道ができてしまう。このモンスターがうじゃうじゃいる。とても素敵な道を通れば先へ進むことができるぞな



魔法屋



レイジアの魔法屋には幼い顔をしたエルノアさんがいる。どう見てもフレイよりも年下に見えてしまう。このエルノアさんの魔法屋でも高くは買えないようなものまで売っている。ボスを倒して得たお金だけでは、とてもではないが買

えない。老魔導師に頼まれた薬を持って、戻ってきたときに買うものなのだろう。でもこのゲームのシステムから考えると「テレポート」でしか戻れないのだから、役に立ちそうもない。ここで買ったほうがいいものは「ファイア1・ロッド」だ。これは威力はあまりないが、連射ができるので、これから先のステージで役立つだろう。安くして使いやすいという、いいことづくめのロッドだ。ここで買わなくても、早めに買ったほうがいいと思うよ。

宿屋



宿屋に泊まる前にアーザスの町へテレポートしてパンの買い出しに行ってくるのもいい。テレポートで往復すれば時間もそんなにはかからないはず。アーザスから戦いながら戻ってきてお金を貯めるという手段もある。だが次のステー

ジの敵は大金を持っているのだ。どうせやるのなら、せこせこ稼ぐよりも、がっばり稼ごう。湖を渡る冒険に出て、危なくなったらテレポートして戻ってくるのだ。体力をパンで回復させて冒険に出る。この繰り返しでお金には困ら

なくなる。これならサーラさんの宿屋に来てセーブするお金なんか安いものだ。宿泊費を残してアーザスでパンを買い込んだり、ロッドでも買ってあげば、これからの冒険がかなり楽になるだろう。邪道はよくないのだが……。

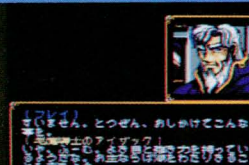
村長の家



村長のザルモフさんだ。この家では本文でも触れたように、薬を持ってこようとして老魔導師から頼まれる。村長の息子の病気をなおすのに必要な薬なのだ。湖の水を引かせるほどの力を持っている老魔導師だから自分で行けば、すぐだ

らうに……。この正体不明の老魔導師は後のストーリーにちょっとだけ関係してくる。どうやらこの老魔導師は、フレイの力を試してみたいだね。老魔導師は何かここを動けないという理由があるらしい。

老魔導師



レイティア湖を渡るのだ!

老魔導師のおかげでレイシア湖の底を歩いて行けることになったフレイ。ここにはなぜか宝箱が置いてある。宝箱には巻物が入っているの、1つも取り



忘れないようにしましょう。ところどころ狭い場所があるので気をつけてないといけません。

ステージ後半は難破した海賊船の中に入る。この船にはトラップが何か所かに仕掛けられている。トラップにかかる体力がかなり減ってしまうので注意が必要だぞ。特にステージの最後でかなりダメージを受けると、ボスとの戦いが不利になってしまうのだ。



この難破船にはトラップが仕掛けられているのだ。フレイが近づくといきなり串刺しになるぞ!

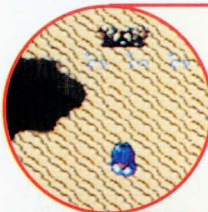
ちょっと敵も強くなってきたぞ

湖の底なので、敵も当然ながら水中の生物。ここから先は、かなり大きな敵が登場してきて

フレイが戦いに慣れてくる。ここらへんの敵には「ファイア1・ロッド」が有効だ。このロッド

さえあれば、巻物なんか使わなくても、簡単に抜けることができる。それから、この敵は

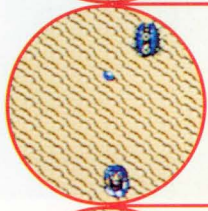
だいたいお金を持っているようなので、1匹も逃がさないつもりで倒そう!



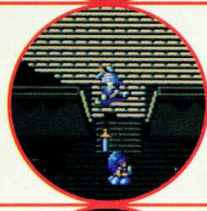
こいつらはクラブという名前のモンスターで、左右に移動しているだけに見える。でもわずかに上下にも移動するのだ。そればかりか、あわを3方向にまきちらしてくる。攻撃が単調なのでたいしたことはないけど、これくらいの攻撃に苦しめられるようだと、このステージを抜けるのは厳しいと思ったほうがいいぞ!



なぜかろがってくるタルだ。さすがに、ころがってくるだけなので、まっすぐしか動けない。これはモンスターではないが、とりあえずお金が入る。お金を稼ぐためにちゃんと倒しておこう。下へ行けなくなると、左右へ少しだけはねることがあるので、気をつけよう。ぶつかると、かなりダメージを受けるぞ!



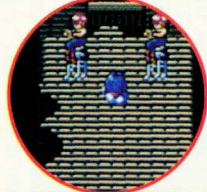
ハード・シェルという名前で、とてもでない性格をしているぞ。閉じている間は、どんな攻撃もきかない。開いている時にバシバシ攻撃しないと倒せないのだ。ここでおとなしく我慢できずに無理に前進しようとする、かなりダメージを受けてしまう。ここはじっと我慢をしてたえるしかない。



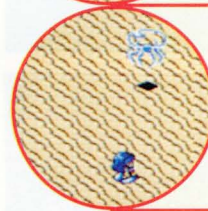
この難破船は、どうも海賊船だったようだ。そしてスケルトンの手下たちが攻撃をしてくる。移動は遅いし、あまり左右に動かずに下へ向かってだけに見える。フレイと横にならぶと突撃してくるので気をつけよう。攻撃は剣を投げってくるだけ。集団行動をするのが得意なようで必ず集団で出現する。



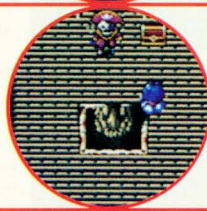
フレイにとって、巨大なこの魚は無害だ。攻撃はしてこないし、空中を動いているのでダメージも受けない。つまり敵ではないわけだ。この魚をど〜しても倒したいという人以外は、無視して先へ進んで行こう。倒すためには、タイミングをはかってジャンプして攻撃しないといけません。ソード・フィッシュという名前だ。



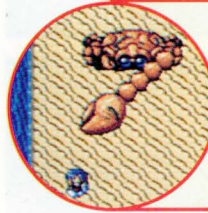
セイレーンは、音符で攻撃してくる。かなりの体力を持っているので、戦わないほうが賢明だ。ということで敵が攻撃を始める前に、さっさと走り抜けてしまおう。絶対に倒したいんだあ〜という人は、魔力をいっぱいにしてから攻撃をすればいい。そうすればなんとか1発で倒すことができるはず。



このクラゲンは、どうやら電気くらのようだ。放電しながらゆらゆらと動いている。時々下へ放電攻撃してくるのだ。モンスターの動きは非常に遅いので、めっちゃくちゃ弱く感じる。この敵にやられる心配はまずなくてもいいだろう。ちょっと他のモンスターよりも体力があるみたいだね。



キャプテン・スケルトン。お金をもっているようだけど、あまり戦う必要性はないかな? 勇猛な子分とは違って、いきなり画面の上のほうへ逃げて行こうとするぞ。とてもでない奴だ。こいつを無理して追いかけると、追い付けない可能性が高い。それどころか他のモンスター達の集中攻撃を受けることが多いぞ。



このモンスターは大きい! でも動かないのであわてずに戦えば絶対に勝てる。フレイが近付いてこない限り、攻撃をしてくることはない。ある程度距離を置いて攻撃をしていれば、敵に攻撃される危険は小さいだろう。この辺ではGクラブという名前と呼ばれているらしい。やっぱり近付かないほうがいい……。



このステージ最弱のモンスターの登場だ。まったく動かないし、攻撃も単調で、しかも1発で倒すことができちゃう。このモンスターの特徴はフレイのいる方向へ炎で攻撃できるというものだけ。このモンスターにダメージを受けているようでは、まだまだ甘いぞ! 弱いだけにお金は持っていない。

FAN SCOOP

シード

オブ

ドラゴン

Seed of Dragon

turboR専用アクション新登場!

turboRの機能をフルにいかしたアクションってどんなの? 倒した敵の体を自分の体に融合させるってどういうイミ? そんな疑問、あんな質問、全部答えるぞ。

リバーヒルソフト

☎092-771-0328

12月14日発売予定

媒体	J200
対応機種	MSX R
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

※このソフトはビッツのMIDIサブルスに対応しています。

しめ切り直前に手に入れた画面写真

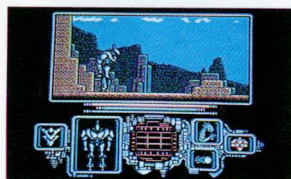
いよいよ、本でしか見たことがなかったturboRが町の電気屋で実際に見たり、触ったりできるようになって、turboRのすごさを間近で体験できるようになった。「もう買っちゃった」なんていう熱烈なturboR

ファンもいることだろう。そんな注目度ナンバーワンのturboRに専用アクションゲーム『シードオブドラゴン』が登場する。

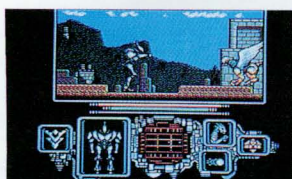
下の写真を見てほしい。発売間近のある日に編集部へ送られてきた画面写真の数々だ。いち

ばん目につくのは今までのアクションゲームに類をみないデカキャラだろう。リバーヒルソフトの話ではこの大きなキャラがスピーディに動きまわるというのだから、まさに高速で動くturboRならではのゲームと

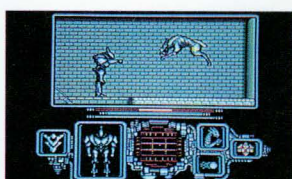
いえそうだ。従来、MSX2や2+ではやりたくても(あるいはやっても)遅くてゲームにならなかったのだから、これはもう、革命的なことだ。turboRの性能を実感できるソフトになりそうだ。



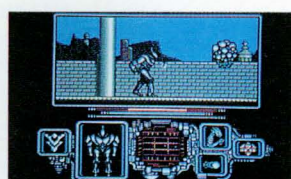
スタート地点だ



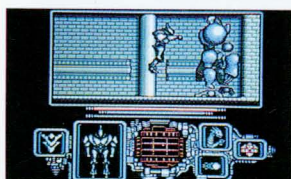
いきなり敵に遭遇



どこか迷宮のようだ



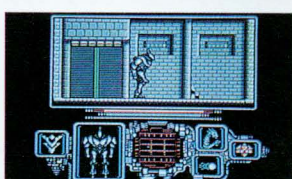
飛びまわる敵もいる



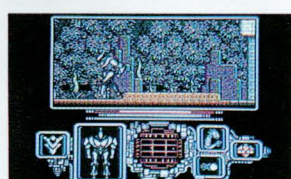
自分よりも大きな敵も



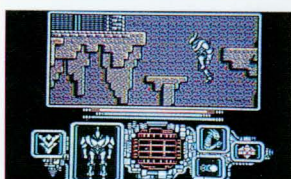
階段をおりると……



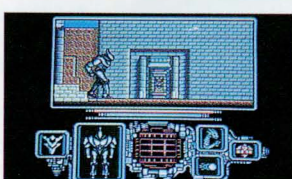
出口かな?



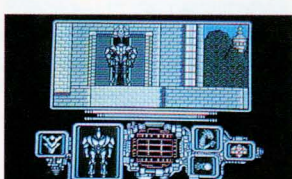
ジャングルに出た



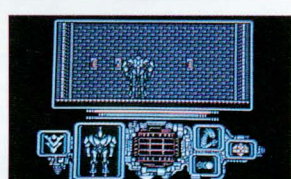
そんたジャンプするんだ



扉があるぞ

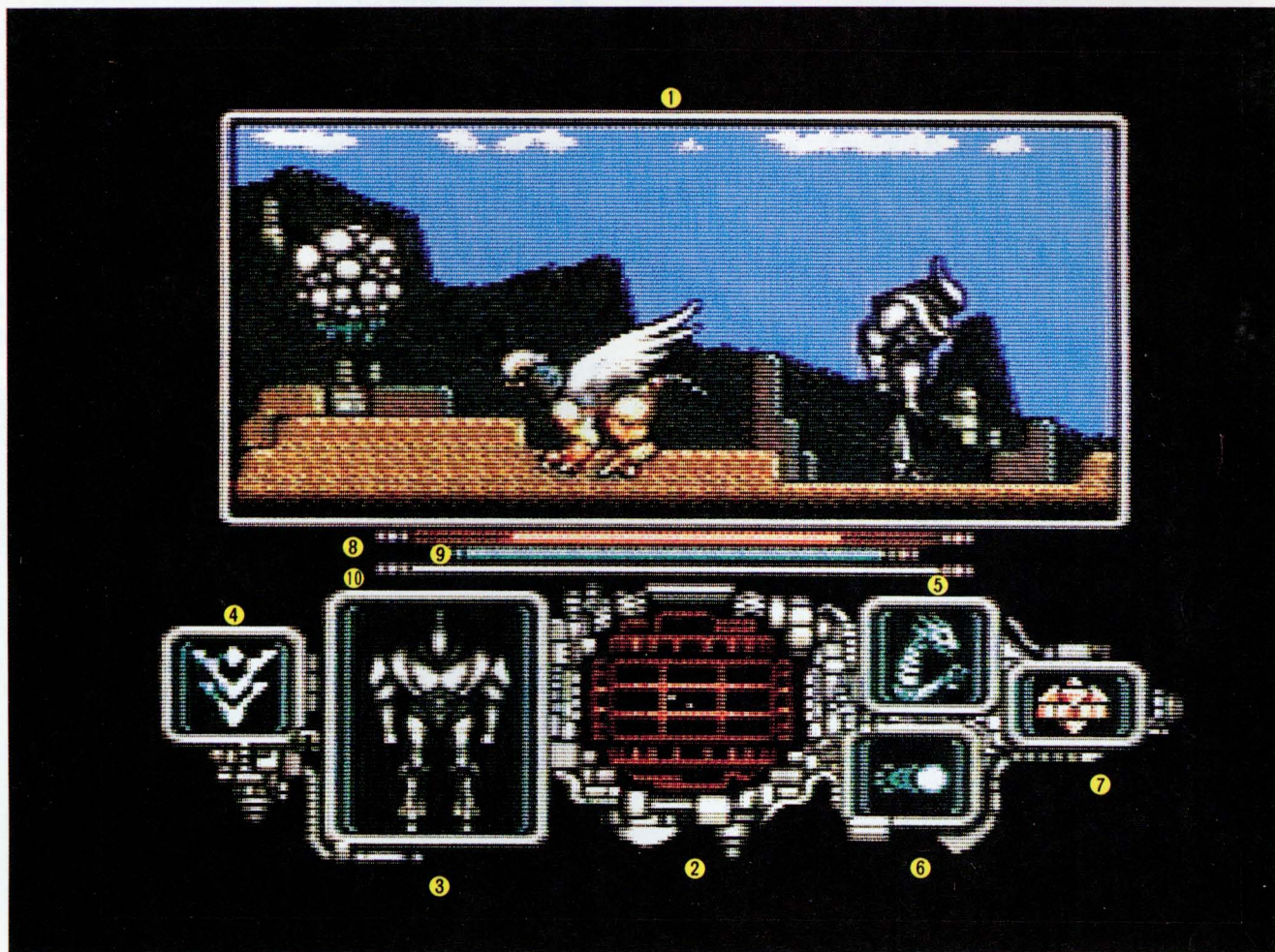


ギギッと開く



ここが終点か?

こんなにたくさんの情報が表示される



左のページであれだけ持ち上げておいて、いきなり肩すかしするようで申し訳ないが、じつはこの原稿を書いているときはまだ、遊べるサンプルをもらっていなかったんで、実際に発売されるものとは画面などが変わってしまうかもしれない。今回は未確定バージョンってことで、詳しくは次号で……。

上の写真がシードオブドラゴンの基本画面だ。全部で10の画面やゲージがあるので、すこしややこしい。数字の順番に説明していくので目も耳も大きくして注目だ！

①メイン画面

おもにここを見ながらゲームをプレイする。多重スクロール(最大4重)はただただ、圧巻。

②レーダー

現在の画面を中心に上下左右各3画面、合計9画面ぶんの空間にいる敵の存在をリアルタイムで表示。ふつうのキャラとボスキャラは点の大きさで区別。

③竜戦士正面図

そうそう、主人公は竜の血を引く竜戦士なのだ。で、その竜戦士が融合変化するときこここのプロポーションも変化していく。

④竜戦士の紋章

竜戦士の胸にはあざ状の紋章があり、体の変化とともにこの紋章もまた変化していく。ゲーム後半になると、重要な意味を持ってくる。

⑤特殊能力シンボル

竜戦士の体は胴体と手足が別個に変化していく。あとで説明す

るがこの変化は敵キャラとの融合によって起こるのだ。これを融合変化と呼んでいる。特殊能力は1回使うと回復するまで時間がかかる。敵の胴体と融合することによって変わる、その効果の種類をシンボルによって表示する。

⑥攻撃シンボル

攻撃能力は腕の変化によって変わる。その種類をシンボルによって表示する。

⑦装備アイテム

現在装備しているアイテムを表示する。ステージ1のアイテムの説明は19ページでやっている。このアイテムのなかには、装備することによって攻撃力、防御力などのパラメータが変化するものもあるが、所持しているア

イテムのうちひとつしか装備することができない。

⑧HPゲージ

ヒットポイントの最大値と現在値を表示する。融合やイベントなどによって最大値は増加していく。

⑨SAゲージ

特殊能力を使用すると、このゲージがカラになり、時間とともに回復していく。最大値になるまで特殊能力は使えない。特殊能力は最大値が高いほど強力で、回復速度は速いほうがよい。

⑩APゲージ

現在の攻撃力を表示する。アイテムを装備することによって変化することもあるが、ヒットポイントなどのようにたえず増減するものではない。

融合ってなんなんだ

主人公は竜戦士、人の形はしているが人にあらず、倒した敵の残骸と融合し、より強力な生命体へと変化する。

このゲームのメインとなる融合変化を要約すると上のような説明になるだろうか。詳しく説明すると、融合の対象となりうる敵を倒すと残骸が残る、その残骸に接触すると主人公の体に変化が起きる。融合できる敵キャラには地・水・風・火の4種の属性があり、その組み合わせ

で手足と胴体の2つのパーツの形態が決定される。体の変化は手足変化と胴体変化とが別個に起こり、手足が変化することによって攻撃の種類が変わり、胴体に変化することによって特殊能力の種類が変わる。この融合の仕方によってプレイヤーが主人公を好みの姿に成長させることができるのだ。120体という膨大な敵のキャラクタの数から広がる無限のバリエーションあつての融合ということがいえる。

さらに、竜戦士はパワーアップする。ボスキャラとの対決にそなえて力強く成長するのだ。この世界には「邪悪なものがはびこると、竜戦士が現れる」という伝説があるのだが、この伝説には続きがあって、竜戦士は神獣の力を借りて世界を平和にするというのだ。その神獣はどこかで、竜戦士が現れるのを待っているはずなのだが、邪悪な敵の手によって、封印されてしまっている。竜戦士はボスキャラ

と戦うまえに神獣を捜しだし、封印を解いてパワーアップしなくてはならない。

まだまだ、竜戦士は変化する。各エリアにはいろいろなアイテムがあるのだが、このアイテムを装備することによって、パワーアップしたり、俊敏になったりと、さまざまな変化が竜戦士の体におこる。

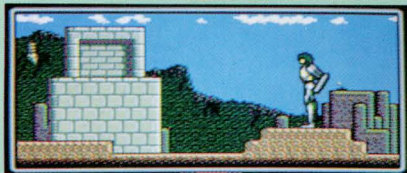
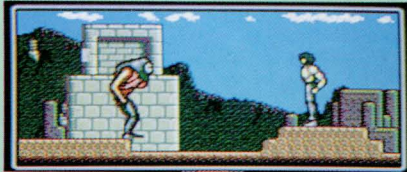
融合、神獣、アイテムとつぎつぎに変化する竜戦士の体はまさに千変万化だ。

手足

手足を変化させることによって攻撃のバリエーションが変わり、たとえば通常弾→ブーメラン→腕がのびる→反射弾→誘導弾→火炎放射というようにプレイヤーに合った攻撃のバリエーションを選ぶことができる。

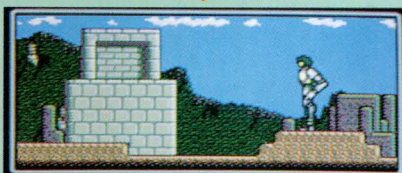
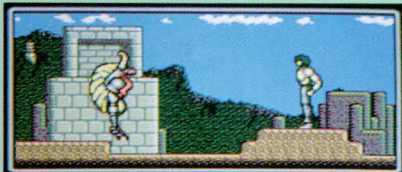
敵の体が自分のほしい武器を持っているかは、融合してみないとわからないという不安もあり、左のように順調に変化してくれるかどうかは保証できないが、そういう試行錯誤をくり返して自分の竜戦士を作るのも楽しいだろう。

このズイホウという敵と融合すると



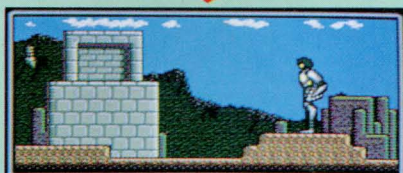
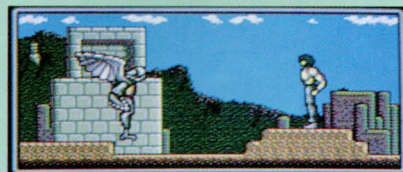
こんな姿になり、多少強くなったような

インバという敵と融合すると



けっこう強そうな姿になった

ガラという敵と融合する



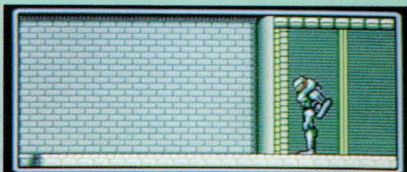
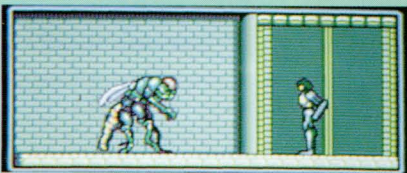
ブーメランが使えるようになった

胴体

胴体を変化させることによって特殊能力のバリエーションが変わる。地震、稲妻、火柱、エレメントの召還、第2変形などがあり、どの能力もザコキャラなら一撃必殺の効果が期待できる。

特殊能力は一撃必殺の強力な武器が多いが、反面、つづけて使用することができないという弱点もある。使うタイミングがむずかしいのだ。上の通常攻撃はザコキャラ用、特殊能力はデカキャラ用と使いわけの必要がありそうだ。

ホウライと融合して



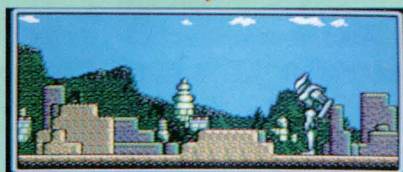
こついで敵を手に入れた?

リザドグと融合



地震を起こす特殊能力を手に入れた

ヒテンと融合してみた



エレメンタルを呼び出せる

ちょっとだけマップを探検

主人公である竜戦士は記憶を失っている。この失われた記憶はゲームの進行とともに明らかになっていくのであるが、当然ゲームの進行はエリア(1~5)をクリアすることにある。そのためには各エリアにいる封印された神獣を目覚めさせ、ボスキャラに対抗するための力を与えてもらわねばならない。

と、まあこんな感じでゲームは進行していくことになるのだが、このあたりの詳しい攻略は来月号に譲るとして、どんなマップ上でプレイすることになるのかさわりだけ紹介しよう。ただし、このマップも製品までに

手加えられて、変わってしまう可能性もあるのだ。

また、各エリアを探索しているときどき、アイテムが見つかったりする。右にエリア1で見つかるアイテムの機能などをまとめておいたので参考にしてほしい。このゲームではアイテムは1つしか装備できないのだが、クリアに必要なものから、あると便利なアイテムまで、たくさん隠されている。この隠されたアイテムを捜し出すのも、このゲームの魅力になっているのだ。ただ、あまり無理をしてアイテム集めに走ると、思わぬ落とし穴があるぞ！

◎アイテムなんかもある◎



③赤のカギ カギのかかっている扉を通過することができる



③大地の印 大地のカギを手に入れるために必要なアイテム



③大地のカギ 大地のカギと天空のカギの両方がないとクリアできない



③天空の印 天空のカギを手に入れるために必要なアイテム



③天空のカギ 最後で必要になるアイテム。大地のカギとともに必要



③神獣の回復 これを使って神獣を蘇らせる。神獣と会話するために必要



③心臓樹の球根 復活アイテム。これを持っているとその場で復活できる



③ざくろ ヒットポイントを回復してくれるアイテム。けっこう助かる



③解呪 神獣の封印を解くためのアイテム。封印を解くと引きかえに力を授かる



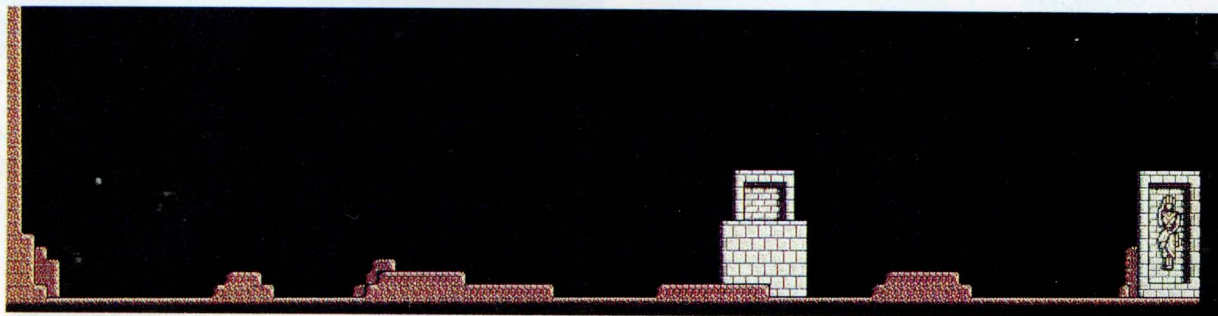
③謎の金属片 エリア1のボスキャラを倒すと手に入る謎の金属片

エリア1

B1

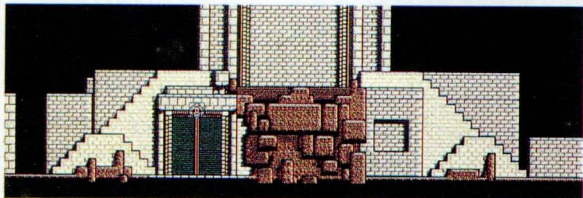
このゲームではフロアとフロアは転送によってつながっており、各フロアのことをブロックと呼んでいる。B1とは

ブロック1の略である。このブロックはウォーミングアップのためのブロックだ。3重スクロールする。



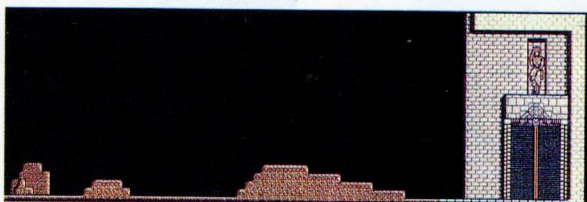
B2

このブロックからは4か所のブロックへワープすることができる。中央左にあるのが扉だ。



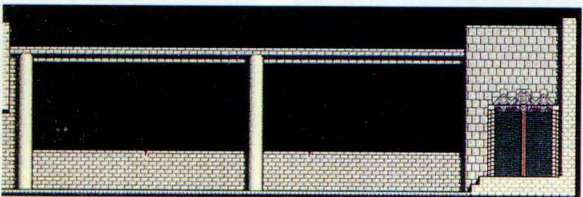
B3

このブロックからは1か所のブロックへしかワープすることができない。もちろん、右にある扉からだ。



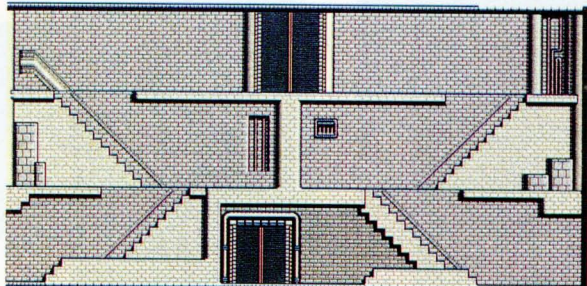
B4

B2からワープしても来られるブロック。右の扉からワープすることができる。



B5

全部で4か所のブロックへワープすることができる。中央上下にある扉へ行けばワープする。





◆◆◆◆◆
新コーナー
タイトル未定

似て非なるもの
10月号の付の4ページに「オーディオ・ソックス」とあるが、「オーディオ・ソックスじゃねえのか?」でござんた。おもしろいことを考へた。「オーディオ・ソックス」。デッコンキンクリのどろりから、「似て非なるもの」保まで送ってほしい。例「ジュミレーション」NHK教習の趣味の番組(王手とか)を体験できるソフト。なんね。
「コカとさわやかスコカ」(埼玉県、瀬戸内市)感☆あくま、まちがいは、まちがひとして担当君も反省する。これにしてもこのネタはけっこう楽しい。ほかにもいろいろあるだろう。

王女様のごきげんをと
って億万長者になろう

まず爵位を上げて、ポルトガルの王宮に出入りできるようにする。王宮に行ったら、密会と



④ 何度もアタックしていはいつの日か会えるように

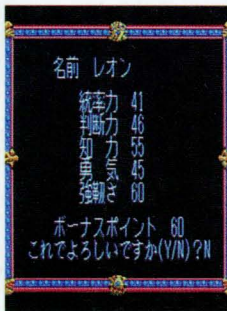
いうコマンドで王女様に会おう。爵位が低かったり、運が悪かったりするとなかなか王女様に会えないが、そこはなんとかがんばる。王女様に会ったら贈り物をする。何回か贈り物をしてい



●密会で王女様に会って、銀のロザリオをプレゼント

光栄ゲームおなじみの
能力ポイント上昇技だ

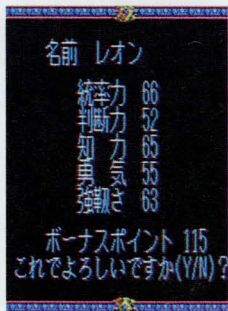
ゲームを新しくはじめるときは、能力値を自由にふりわけろ。ボーナスポイントはランダムに



③ ふつうはこのぐらいのボーナスポイントしかでないんだけど……

設定されるのだが、たいていは50ぐらいの数字しかでない。この能力値に不満ならNばかり選んでいよう。するとそのうち、100をこえるときがあるぞ。

(福島県／井田伸一・18歳)



⑤しつこく、しつこく本当にしつこくNを選んでいると、100以上のポイントがでる

あの酒場女をモノにする軟派術(?)教えます

酒場にはたいてい酒場女がいる。酒をおごれば、情報を聞くことができるね。この酒場女に酒をしつこく何度も酒をおごっ



④リスボン港にいる酒場女、カルロータ嬢
いつもはこの程度のことしかいわない

ていると、いつもと違ったメッセージをいうようになる。もうこれで彼女はキミのものだ。ありきたりのことしかいかなかった彼女達が、今まで聞けなかったことまで、しゃべってくれる。

(栃木県／小林竹晴・7歳)



④こんなことをいうようになる。世界各国の酒場女を、何人自分のものにできるかな

■三国志II

またまたイベント発見/その名も「祝勝会」

あらたに三国志IIの隠しイベントが発見されたので、ここに



①仮想モードにして、戦利品を全部取る。10国がいちばん戦利品がやすいぞ



②君主と軍師はかならず連れて行く。シナリオ4の劉備なら、金旋なんか強い目だ

紹介しよう。やり方は、まず仮想モードにする。戦利品を16個ぜんぶ取ったら、いったん10国から引き上げるなどして、敵に10国を取らせるようにしむける。



③「祝勝会」をしますか? と聞かれる。もちろんするにきまっている



④なんと美女狩りができちゃうのだ。軍師がなんというかと、オレは娘を捜すんだ

さらにまた10国に攻めこめば、戦利品がでる。この繰り返しで戦利品を取りつくす。取りつくしたらどこでもいいから、敵国を滅ぼす。このとき攻めこむ武将に、君主と軍師が含まれていなければならない。戦闘の途中で軍師が寝返ったりすると、成功しないので注意しよう。敵を倒したら、捕らえた武将・君主は必ず殺す。これで「祝勝会」がはじまる。

「祝勝会」では美女狩りなんかができるんだ。とりあえず1度お試しあれ。

(京都府/金子裕・?歳)



⑤配下の武将に娘を与えれば、そいつの忠誠度は100になる

■サナトリウム・オヴ・ロマンス

ゲームの解法レポートが送られてきたのだ!

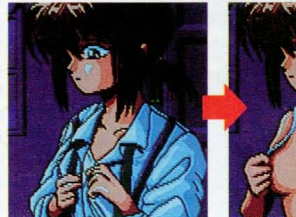
このゲームはピーチアップBに入っています。必要なコマンドを順番に書いています。カッコ内は方向や回数です。

●スタート①感じる②見る(早紀・2回)③話す(6回)④見る(まわり)⑤話す(3回)⑥考える⑦話す(6回)⑧見る(左・2回)⑨見る(右・2回)⑩話す⑪見る(左)⑫見る(右・2回)⑬話す⑭見る(左)⑮調べる⑯話す(2回)⑰見る(右・2回)⑱調べる⑲話



①校長室で見つけたエッチなグラフィックその2

す⑳YESを選ぶとグラフィックが見られる㉑話す(3回)●つぎの日②着がえる③起こす(2回)④起こす⑤話す⑥見る(まわり)⑦感じる⑧話す(2回)⑨移動(2回)●外⑩見る⑪聞く⑫感じる⑬話す(4回)⑭移動⑮話す(2回)⑯見る(4回)⑰話す⑱脱がせる⑲話す⑳脱がせる①話す②見る③話す(3回)④話す⑤見る⑥感じる(2回)⑦見る⑧話す⑨感じる⑩感じる⑪見る⑫話す⑬感じる⑭話す⑮感じる⑯思い出す⑰思い出す(2回)⑱話す⑲話す(2回)⑳話す(5回)●早紀



②③の着がえるのコマンドはこういうおいしいアニメーションをしてくれる。なんとも繰り返しているとセリフが変わってくる



①校長室で見つけたエッチなグラフィックその1

の死後⑥見る(4回)⑦感じる(2回)⑧話す⑨歩く⑩話す⑪歩く⑫話す⑬歩く⑭感じる⑮見る⑯話す⑰見る⑱見る(4回)⑲話す(2回)⑲見る(2回)⑲聞く(2回)⑲見る⑲話す(8回)⑲話す⑲感じる(4回)●エンド

(静岡県/名前なし・?歳)

これがVol.3だ!



今、読んでいるキミたちのゲーム十字軍が1冊の本になったんです。これで3冊目なんですけど、今回は3冊のなかでいちばんデキがいいじゃない、と太鼓判まで押しちゃって、いや、てれるなあ。

つぎはドラスレVIの特集!

◆◆◆新コーナー◆◆◆
◆◆◆タイトル未定◆◆◆

世界に広がるMSX 数学の時間 パソコンで授業をするようになった。ぼくは先生から教室へパソコンを運んでおいてくれ、と頼まれていたので取りに行きつてビックリ! なんとパソコンとはMSX2だった。関数のグラフを打ちこんでいる先生を見て、改めてMSXの普及率に感動の涙を流した……。ちなみにそのMSX2はビクターの、ディスクドライブが2つついており、メインRAMが256KBだった。千葉真一/オッペケペ・13歳) ☆今月のBASICビクニックでは10周年をやってますが、その間、編集部がMSXとTurboRは例の3・14・1592...という数字で占領されていて、数学の授業みたいでした。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説 特集!

モンスター&アイテム リスト

ご存知とは思いますが、敵の出すアイテムは、敵の組み合わせによって決まります。だから、この表ではその組み合わせのうちのどれかひとつのモンスターに書いてあります。空欄があ

たり、アイテムが1か所にあるのはそのためです。ピコハンマーのリーフ2という効果はHPを最大にして生き返らせるというものです。(神奈川県/SKY☆BLUE・17歳)

■第1章 王子の旅立ち

敵の名前	攻撃力	防御力	素早さ	運	MP	持っているアイテム
スライム	10	5	3	0	0	なし
スライムバブ	20	10	4	2	0	レスの葉
キャリオクローラー	30	10	4	4	0	毒消し草
フクロウ	40	10	5	2	0	レスの葉
ヤマネコ	45	15	8	6	0	ヨシュアの目
カブトガエル	70	15	8	5	0	あらわしの鈴
ハサミムシ	80	20	7	10	0	ナイフ
カザス	101	15	8	5	0	小型のつるぎ
兵士	100	45	12	9	48	レスの葉
司令官	80	35	30	10	20	青銅のつるぎ

■第2章 沈黙の呪文

敵の名前	攻撃力	防御力	素早さ	運	MP	持っているアイテム
スリーパー	145	45	13	11	25	ヨシュアの目
サソリグモ	110	40	10	8	20	レスの葉
アジン	20	30	23	18	150	レスの杖
カメルン	170	60	16	16	0	
エラビ	150	80	24	11	15	レスの葉
カース	115	100	30	10	100	冒険者の服
ガルゴ	230	90	30	10	100	鉄のつるぎ
アクタムの手下	200	110	55	10	0	レスの葉
ブロウコング	175	60	30	17	80	
チガバチ	155	80	23	19	0	毒消し草
山族鳥	175	80	28	25	80	皮のヨロイ
オオバサミ	150	100	20	17	80	ビスの実
猛毒ガメ	1	500	20	22	0	毒消し草
眼力魔	0	112	36	20	200	不幸のタロット
岩男	200	150	34	21	0	レスの葉
バラム	150	0	15	7	35	幅広のつるぎ
アクタム(1回目)	377	50	40	30	4000	なし
ヘルニルド	0	200	60	20	250	炎の杖

■第3章 王家のあかし

敵の名前	攻撃力	防御力	素早さ	運	MP	持っているアイテム
タルコス	220	120	27	15	400	レスの葉
デスクラブ	190	150	24	17	75	レスの葉
トータスナイト	200	200	25	21	100	鉄のつるぎ
毒大ガエル	340	90	26	10	0	毒針
ツノコブラ	360	150	32	26	130	皮のヨロイ
兵隊ムカデ	320	100	32	14	0	毒消し草
マドマン	280	130	28	25	90	レスの葉
アロマ	250	200	34	13	800	レスの葉
ヨロイグモ	300	160	29	20	250	ヨシュアの目、鉄のヨロイ
フォジー	380	100	40	26	0	幸運のタロット
キラベア	450	60	46	25	0	ワブの羽
ワーラット	400	80	45	24	0	ワブの羽
ホークホーン	280	250	45	28	0	銀のヨロイ
ボイルガード	290	180	45	27	200	ビスの実
カミナリグイ充電前	300	150	44	13	0	レスの葉
カミナリグイ充電後	350	180	48	21	0	レスの葉
イーグ	390	150	50	27	200	レスの葉
サンダーハウンド	350	300	40	14	0	なし
ギュリゲス	500	300	70	30	2000	いかづちの杖

表の見方

だいたい表を見れば理解していただけるのではないかと思います。ただ、最後のカラムの「持っているアイテム」はマニュアルに載っていないものも含んでおりますので、マニュアルに載っていないものについては欄外でその効果を説明しています。

■第4章 魅せられた王国

敵の名前	攻撃力	防御力	素早さ	運	MP	持っているアイテム
フラワーリザード	400	100	33	27	200	毒消し草
オディオン	380	150	35	28	240	たいまつ、ビクリ箱
ジャイアントエイブ	520	0	35	28	0	タイソンパンチ
インプ	330	200	25	13	250	ビスの実、首刈りガマ
キバノシン	380	100	50	29	0	あらわしの鈴
アックスピーク	520	130	53	30	0	あらわしの笛
バルガー	600	130	105	31	0	幸運のタロット
アジ	220	350	50	32	1000	水晶の杖
サンドイーター	410	200	50	31	250	あらわしの鈴、ワブのつばさ
サラマンダー	510	150	56	30	0	黄金のヨロイ
ファイアーモス	510	120	54	29	0	レスの根
ダークリッチ	290	300	37	31	800	不幸のタロット
デモンゴースト	500	100	36	30	200	銀の杖
手下	400	100	30	30	200	
アクダム(2回目)	500	100	25	40	1000	ギルモアの涙
ベラミス	500	300	100	30	3000	氷の杖
ジルフィー	0	200	100	100	1000	いやしのロープ

■第5章 妖しき光の塔

敵の名前	攻撃力	防御力	素早さ	運	MP	持っているアイテム
アギール	500	200	39	31	250	プラチナのヨロイ、聖なるたて
バーストハウンド	500	230	39	31	0	
ファントム	470	100	50	15	300	セラミックの剣、レスの根
岩石魔人	420	400	40	17	0	ルメンのランプ
ブラカマン	350	470	63	15	1500	エリクサー
スカルファンク	460	350	41	33	90	聖なるヨロイ
ラドラス	520	250	62	32	350	ヨシュアの鏡
デス・ガーディアン	620	250	55	20	0	死者のヨロイ
モルゴス	560	280	45	35	300	ビスの実
ステイニング・ビートル	500	350	43	18	400	ワブのつばさ
ゴルド	460	470	25	100	0	
ハイ=アギール	500	290	50	30	200	黄金のたて
ダールソルジャー	660	270	66	32	0	レスの根
ガリュバス	750	400	120	19	500	
バジール幻影	—	—	150	28	5000	
バジール実体	800	550	150	40	5000	ダイヤの杖

■終章 そして英雄たちの伝説

敵の名前	攻撃力	防御力	素早さ	運	MP	持っているアイテム
鉄巨人	750	400	65	36	0	ダイヤのつるぎ
ザール	330	450	48	28	860	ワブの羽
バルバス	860	0	60	36	200	
ブラッドナイト	710	200	75	19	220	ムラサメの刀
ジャババ	360	550	72	25	730	たいまつ
サンダースネーカー	600	280	75	25	390	ラム酒
グルム	0	10000	60	37	1000	ビスの実、ハイパー2000
アーザバル	630	10000	65	48	0	死者のつるぎ
暗黒の騎士	650	320	75	37	160	死者のたて
ダルディア	580	400	44	35	150	エリクサー
殺人魚	740	150	50	37	0	
妖魔導士	580	300	80	20	570	
火炎ガニ	500	500	60	44	500	レスの根
ガーバイン	650	280	100	48	310	水晶のヨロイ
ザグリ	750	230	55	40	0	ピコハンマー
ジャーディン	750	230	45	51	0	
ジャーディンゾンビ	750	230	35	51	0	
アグニージャ幻影	1200	800	170	42	4000	なし
アグニージャ実体	不明	不明	不明	不明	不明	なし

マニュアルに載っていないアイテム 幅広のつるぎ→攻撃力+140/ムラサメの刀→攻撃力+700/首刈りガマ→攻撃力300/風のロープ→防御力0/黄金のつるぎ→攻撃力+5。売ると225000G/黄金のヨロイ→防御力+5/黄金のたて→防御力+5/死者のつるぎ→攻撃力+600/死者のヨロイ→防御力+300/死者のたて→防御力180/幸運のタロット→戦闘中に使うと運が上がる/不幸のタロット→戦闘中に使うと敵の運が下がる/あらわしの笛→あらわしの鈴の効果が消えない/毒針→ブアソ2の効果/ルメンのランプ→たいまつの効果が消えない/ハイパー2000→HPのMAXが2000になる/タイソンパンチ→オビス1の効果/レスの杖→レス1の効果/ピコハンマー→リーフ2の効果/ビクリ箱→どんどん開けるといろいろなものが出てくる

ヘンな技3連発!

ドラスレⅥのウル技はたくさん送られてきますが、いちばん多いのは「ドラスレ劇場」のウル技です。同時に間違いが多いの

もこの技です。正しくはエンディングのスタッフロールが終わったら「ぼーっと」しているとドラスレ劇場ははじまるです。と

いうわけで、こんなのウル技でもなんでもありません。正統なウル技はこういうのなんですよの2連発です。

黄金のつるぎがわいてくる宝箱を発見した!

5章の狼の口を終わらせる。もう1度、狼の口へ行き1階にある宝箱を取ります。黄金のつるぎが手に入る。

(東京都/朝比奈真吾・?歳)



④宝箱を開けると黄金のつるぎが出てきた。でもおじいさんは来ないのでワプで脱出



⑤黄金のつるぎは売ると、225000ゴールドになるのだ

2章で宝クジの賞金が入ってしまう大技

①ラルファのとりでに入る。②シナリオ2のディスクにかえる。③ラルファから出て、またすぐ入る。④宝クジ屋へ行って、宝クジをもらう。⑤シナリオ3のディスクにかえる。⑥ラルファから出て、またすぐ入る。⑦宝クジ屋へ行って50000ゴールドもらう。⑧シナリオ1にかえて、町を出る。また、④のときに船つき場へ行けば、ソニアを仲間にもすることもできます。

(滋賀県/山本直彦・20歳)



④画面には2章であるでしょ、ここは道具屋だったのに……



⑤やったー、いきなり50000ゴールドもらっちゃった



⑥シナリオ1にかえて町を出たところ、ここがラルファのとりで、思い出した?



⑦もう1度宝クジ屋へ行ってみたら、道具屋に戻っていた、不思議

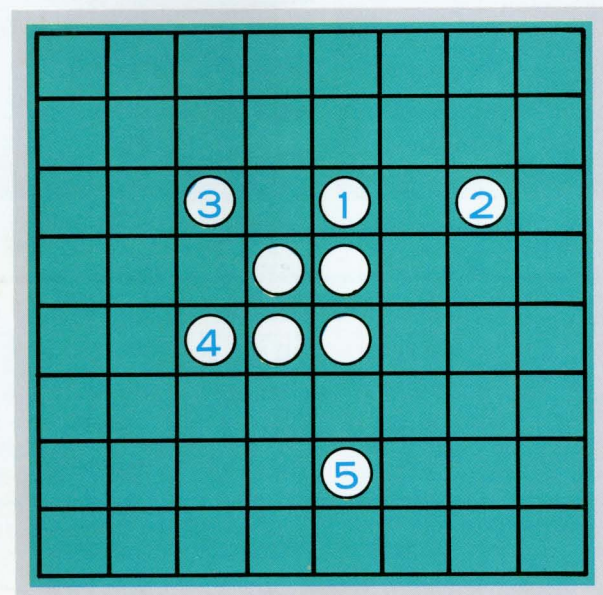
オセロでおじいさんに圧勝してしまう手順だ

2章で出てくる老夫婦の家にいるおじいさんとオセロをやって、こてんぱんにたたきのめしてしまう手順を教えます。右の図のように順番に石を置いていけばいいのです。

☆なにもそこまでしなくても。(愛知県/原田武彦・?歳)



④13対0で勝った、呪文を覚えてくれるようになる



第2回 激ベナ2大会 どうしよう委員会

旧激ベナ2実行委員会が第2回激ベナ2大会「どうしよう委員会」を発足させた。同委員会の目的は「激ベナ2」の復活である。詳細は不明。関係者の話によると、以前、激ベナ2大会を企画したところ、あまりの反響の多さに対処せざるを得なくなったらしい。ただし、公式には「激ベナ2」は「激ベナ2」の復活を期して、その理由も書いて「第2回激ベナ2大会」まで送ってほしい。

これがVol.3だ!



また十字軍Vol.3の話ですけど、今回は例の桃色図鑑がはつきりって目玉です。これもんのこれもんがいろいろなスキマからのぞいてます。そのほかにもFM音楽館のGM特集や、ウル技とかあります!

水滸伝

りようざんぱく
今まさに梁山泊が結成されようとしている。
キミは108星の英雄のうち、いったい何人の英雄を集めることができるだろうか。



果たして何人の豪傑を仲間にするか?

打倒、高俅を目指し、英雄が結集する水滸伝。それぞれの英雄の境遇はさまざまだけれど、みな思いはひとつ、高俅を倒すことにある。ゲームを進めていくうちには、いろいろな好漢・無頼漢と出会ったりする。それぞれの星をもつ好漢達や、無頼漢ども。はたまた星をもたないやからもいる。このゲームは、高俅を打倒すればめでたく終了するが、高俅の打倒だけがこのゲームのすべてではない。歴史の散歩道では、水滸伝に登場する、108星の好漢・無頼漢を何人集められるか、これにチャレンジしてみようと思う。そこでちょっと難しいかもしれないけれど、

読者のみなさんにもこれにチャレンジしてほしいのだ。選べる英雄は全部で10人いる。誰を選んでみてもかまわない。108星には含まれない晁蓋(ちょうがい)でプレイしてもかまわない。とにかく金国が1000年に攻めてくるので、それまでに何人集められるかがポイント。全員集められなくてもいい。セーブしたデータディスクと、おさっぱにでいいが、仲間を集めていく過程をレポートにして送ってくれ。しめきりは1991年1月末日必着。結果はMファン本誌4月号に掲載する予定。採用者に好きなゲームをどーんとまとめて3本プレゼント。もってけどろぼう!



プレイヤー1はどの好漢を選びますか(1-5)?
⑤さてさて誰を選ぶか。これによって難易度はかなりかわってくる



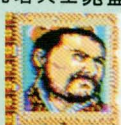
⑥シナリオ2の晁蓋は、スタート時から有能な配下が多い



⑦人気を高めて、とにかく集めくらなければならない

それぞれ星を持った108人の豪傑たち

たぐとうてんのうちがよいが
托塔天王 晁蓋



てんかいていそうこう
天魁星 宋江



てんきせいこうよう
天機星 吳用



てんかんせいこうせんろう
天間星 公孫勝



てんえいせいけい
天英星 花榮



てんゆうせいりんちゆう
天雄星 林冲



てんこせいろう
天孤星 魯智深



てんあんせいようしん
天暗星 楊志



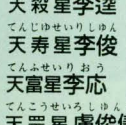
てんしゅうせいおしろう
天傷星 武松



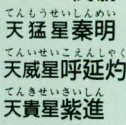
てんちゅうせいしん
天微星 史進



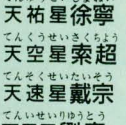
てんさつせいり
天殺星 李達



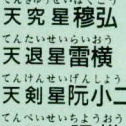
てんじゆうせいりしん
天寿星 李俊



てんふせいり
天富星 李応



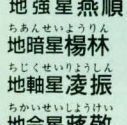
てんていせいしん
天定星 盧俊儀



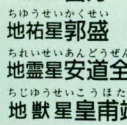
てんゆうせいけんしう
天勇星 関勝



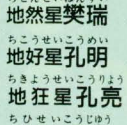
ちきょうせいえんじゆう
地強星 燕順



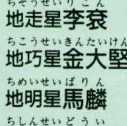
ちじゆうせいりしん
地暗星 楊林



ちじゆうせいりしん
地軸星 凌振



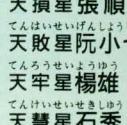
ちけいせいしん
地会星 蔣敬



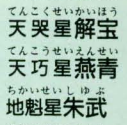
ちきせいりしん
地佐星 呂方



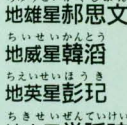
てんけんせいりしん
天損星 張順



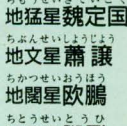
てんけいせいしん
天敗星 阮小七



てんろうせいりしん
天牢星 楊雄



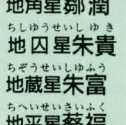
てんけいせいしん
天慧星 石秀



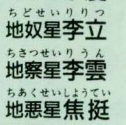
てんぼうせいりしん
天暴星 解珍



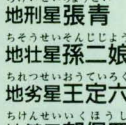
ちかくせいりしん
地角星 鄒潤



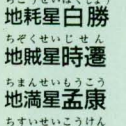
ちじゆうせいりしん
地囚星 朱貴



ちじゆうせいりしん
地藏星 朱富



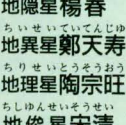
ちじゆうせいりしん
地平星 蔡福



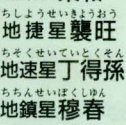
ちじゆうせいりしん
地損星 蔡慶



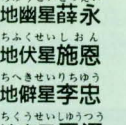
ちんせいりしん
地隱星 楊春



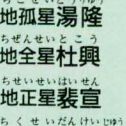
ちんせいりしん
地異星 鄭天寿



ちんせいりしん
地理星 陶宗旺



ちんせいりしん
地俊星 宋清



ちんせいりしん
地榮星 樂和



野に下った
歌を詠む会



課題すら忘れられた歌詠み会。どにいったか。ぼく川村は神奈川県(井上淳一)さん。☆お題のなかった歌を詠む会だったけれど、なんとかなるもんだな。どうしてだ。歌を詠む会。野に下った。歌を詠む会。なかな。夢と消えゆく。採用10回(静岡県)。えびちゃん。☆というわけで、2月号は「ただ」。



ほぼ梅麿の勝ち抜きCGコンテスト

梅麿 今月も力作が集まったでおじゃる。東田淳二くんの作品はまるの好みでおじゃる。ファンキーK 佐藤由健くんは2つ採用になったぜ、ペイペ。らしゅう課長 ペンギンとか、この味が

なによりいいよ。のぐりろ どうやら、挑戦者は2人にしぼられそうでしゅね。ファンキーK それじゃ、東田くんがいいと思う人。梅麿 はいはい、あれ? まろひとりでおじゃるか〜。

ファンキーK 佐藤くんがいいと思う人……全員だな。梅麿 まろは女の子がいい。らしゅう課長 梅麿がうるさいけど、佐藤くんに決定! ということで、佐藤対佐藤の戦いは以下になりました。

応募の注意

このコーナーではディスク投稿のみ受け付けています。投稿される方は以下の事項を書き添えた手紙を同封してください。
①住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、郵便番号
②タイトル、ロードの仕方など
③封筒の表には「フロッピーディスク在中」、「二ツ折り厳禁」、「使用したグラフィックツール名」の文字を赤ペンで明記。また、正しくセーブされているかどうか確認してください。



●東田淳二。おしくも破れたが、よくできてると思うんだけど……



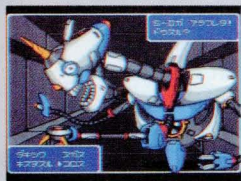
●三浦一誠。メカはうまい



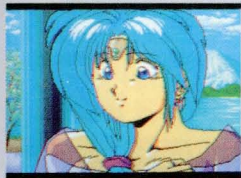
●佐藤由健。こちらのほうが派手なんだけど……



●穴崎誠。背景にもうすこし気を配ってほしい

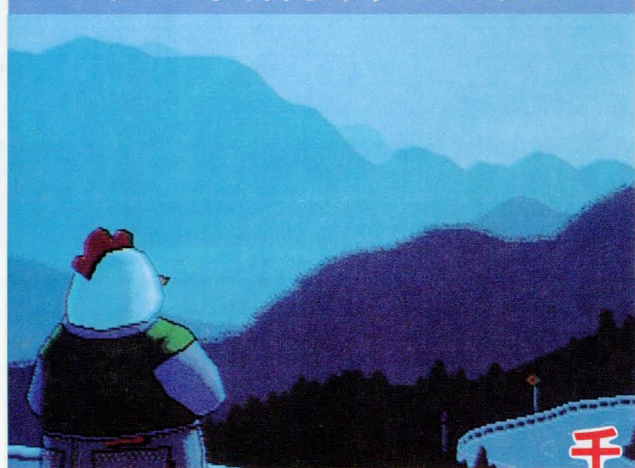


●佐藤幸。前回のちゃんびおん、相手が悪かった。するとどうなるぞ



●現希。デッサンの勉強を

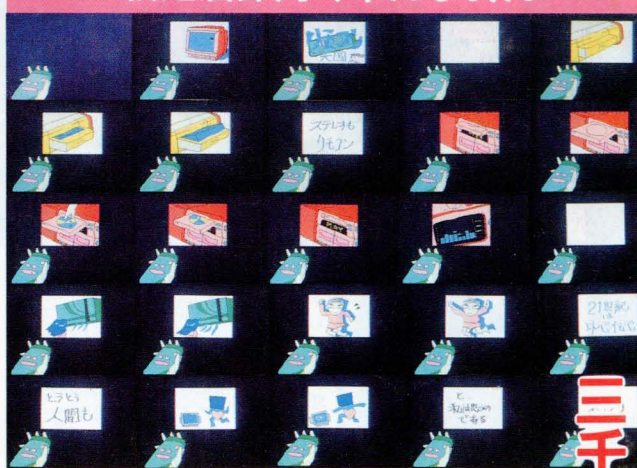
イラスト部門ちゃんびおん



●佐藤由健。彼はこのほかにもう1作こんなタッチのを送ってきましたが、いっぺんに3作も送ってしまっただいじょうぶなんですか? それだけが、心配です

千円

紙芝居部門ちゃんびおん



●ミキちゃん。衰退の一途をたどっているアニメ部門の名称を紙芝居部門とあらためました。送ってきとれないと、廃止になっちゃう。もう1か月だけ待つからね

三千元

ゲーム十字軍Vol.3 好評発売中!

十字軍の各コーナー「ゲームのぞき穴」、通り抜けます、「ビッツCGコンテスト」、「マップコレクション」、「空想科学読本」、「歴史の散歩道」、「桃色図鑑」、「激ベナ大会」、「歌を詠む会」、「イラスト&新コーナータイトル未定」を拡大してボリュームたっぷりお届けします。そのほかにも「ストラテジー」や「FM音楽館」なども協賛して、定価980円(税込)。本屋さんで買っちゃってください。



エルフ美少女アルバム 製作快調!

ドラゴン・ナイトでおなじみ美少女ソフトハウス「エルフ」のすべてがわかる本。①ドラゴン・ナイトIIの総力特集! マップもついでちゃう。②エルフ美少女名鑑。200人以上の美少女グラフィックは圧巻。③袋とじにはタテ線くっきりあぶないグラフィックまで。④原画満載。フォクシーの未公開原画をもとにしたセル画が表紙を飾る。⑤そのほか、インタビューやソフトカタログ、グッズプレゼントもあって12月上旬発売予定、価格未定。

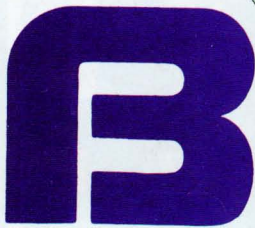
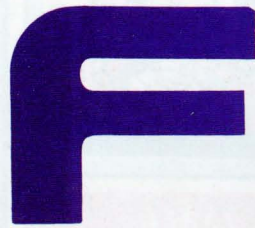
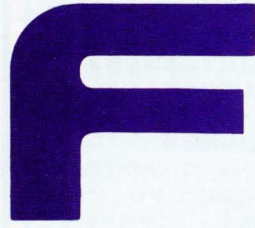


これが目印!

賞金

勝ち抜きCGでは掲載されるとMファン特製テレカがもらえますが、ちゃんびおんになるとそのほかに賞金ももらえます。賞金は1か月勝ち抜くたびに金額が上がっていき、1か月目=1000円、2か月目=2000円、3か月目=3000円、4か月目=5000円、5か月目=10000円となっています。この賞金は毎回もらえるので例えば5か月勝ち抜くと、なんと累計21000円ももらえちゃいます。

来月はスーパーピンクソックスの桃色図鑑でも……



にぎやかな秋を迎えて、各地でショーやイベントが開催されている。年末がざわざわとさわがしくなるような予感がしてくるぞ。turboRが主役のMSXのイベントも楽しみだ。



SHOW
00

MSX turboR TOUR フェスティバル'90

いよいよMSXのイベントがスタートする。主役はやっぱりturboRだ。うわさの高速モードやPCMの音声体験できるぞ。詳しい日程などは下の表のとおり。今回も各地にはソフトハウスの担当者が顔を覚えて、じっくり新作のソフトを披露してくれる。もちろんMファンもおじゃまする。

さて、内容のほうだが、目玉は「デジトークゲームクイズ大会」。PCMで録音された音声を、早送りや逆再生してその内容を当てるゲーム大会だ。そして、春に東京会場に来てくださった声優の古谷徹氏が、各会場を対象にビデオで登場。どんなふうにもPCMを利用したらおもしろいかを紹介してくれる。内蔵ワープロでこえる音声ガイドの



アニメ声優 古谷 徹氏の 本格PCM録音体験

パナソニックのturboRのA1 STに内蔵されている、ワープロソフトの音声ガイド。そのメッセージを古谷氏のお得意の星飛雄馬やガンダムのアムロの声で、PCM録音した。イベントで聞けるぞ。

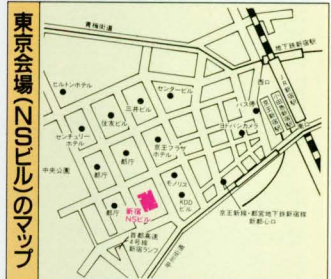
古谷版は一聴の価値あり。今回も東京会場のみで残念だけど、古谷氏が特別ゲストとして参加。PCM声優の指導をする予定だ。

さらに、MSX大賞に入選した作品もご披露したり、おなじみのディスクパンフレットが各会場先着200名に配布される。また、ファンダム特製のturboR用「RACE気分」のレースも行う。出場希望者は事前に練習しておくこと。これもお楽しみに。

MSXに
アフレコす
るところ!



星飛雄馬のセリフをPCMで



地域	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
大阪	ABC エキスタ(大阪駅ターミナルビル15F)	11月18日(日)	10:00~17:00	03-5388-6096※
広島	ダイイチ パソコンCITY(4Fイベントホール)	11月23日(金)	〃	082-248-4343
福岡	ベスト電器 福岡本店(8Fマルコポーロ)	12月2日(日)	〃	092-781-7131
神戸	せいてん 三宮本店 南館カーサ(8Fメンバーズサロン)	12月9日(日)	〃	078-391-8171
札幌	そうご電器 YES SAPPORO(5Fイベントホール)	12月16日(日)	10:30~17:00	011-214-2850
東京	新宿NSビル(B1F中ホール)	12月23日(日)	10:00~17:00	03-5388-6096※
名古屋	テクノ名古屋 特設会場(大同生命ビル6F)	12月27日(木)	〃	052-581-1241

※はイベントスタッフ事務局の電話です

SHOW
00

AMショー

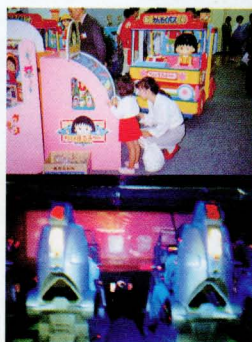
10月3~4日の2日間、東京の流通センターで「第28回AM(アミューズメント・マシン)ショー」が行われた。いわば、この秋から来年にかけてゲームセンターをにぎわす新製品の総合発表会というところ。毎年盛況なのだけど、とくに今年はぐるぐる360度回る体感マシンが話題を呼んで、冷房も効かないほどの熱狂ぶり。

とにかく目玉はセガの「R-360」。地球ゴマのなかに人が入ってぐるぐる360度回ってプレイする体感マシンだ。これ1個で1,700万もするのだそう。とにかくすごい、の一言につきる。タイトーも同じようなヤツで2人乗り。これはまだ参考出品。ほかに目だったのは、花博で注目のナムコの「ギャラクシアン3」路線を行く、セガの「サイバードーム・スーパーシューティングシステム」。12月から東京の後楽園に登場する予定。「R-360」は人によって酔うらしいが、こっちは誰でも興奮するオススメゲームだ。



超人気で近くで見られないセガのR-360

タイトーは参考出品の2人乗り



衰え知らずのU-F0キャッチャー

ナムコは参考出品の大型ドライブシミュレーションゲームが目玉



スクリーンに写し出される敵をみんなで撃つ「サイバードーム」

●ほんとうだった……「リングブル」の送り先を送ってくれた京都の河田くんありがとう。新聞の切り抜きを貼ってきてくれたのだが、それによるとコーラ缶にかざらず、アルミのリングブルを「リサイクル・ボランティア」というところ送到と、業者に売った代金で車いすを送る活動をしているそうだ。なんていい人たちなんだろう。しかし、ほんとうだったとは。なお、コカコーラ社ではこの活動にかかわっていないのでカンチがいらないように。(バ)



最新GM情報

10/21 ドラゴンクエスト・イン・ブラスII

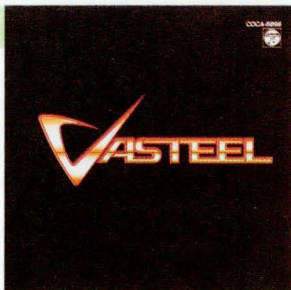
タイトルのブラスは、ブラスバンドのこと。このアルバムは、ドレミ楽譜出版からの楽譜発売というタイアップによって、たんに聴いて楽しむという以上の性格を身につけた。現在、全国にはアマチュアのブラスバンドが約1万団体もあるという。それらのバンドのお手本的な意味合いも含んでいるのだ。収録は、実際の演奏を考えたメドレー形式の曲など全12曲。すべて「ドラゴンクエストIV」の曲。演奏は、東京交響楽団ブラスセクション。



※CD2800円、テープ2400円。
(アポロン)

10/21 バスティーレ

マニアの間では注目株の、ヒューマンのアクション・シミュレーション(PCエンジン)のアルバム化。アレンジとオリジナルを7曲ずつ収録。といっても、ゲーム自体がCD-ROM版なのでオリジナルも一般の曲と変わらない。アレンジは、ギター・ソロがやたら多く、どちらかというとサイケ調のサウンド。オリジナルはモダンジャズっぽい。両者とも、お洒落に受け入れられる曲調ではない。大人にしかわからない品質をもっている作品だ。



※CD2600円、テープ2300円。
(コロムビア)

11/21 矩形波倶楽部

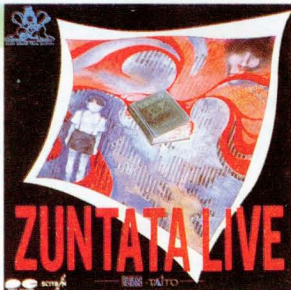
この作品は、実質的な矩形波倶楽部のソロ・デビュー・アルバムということになる。バンド名をそのままタイトルにするあたりバンドとしての色合いをより強めていることがわかる。曲調は、サウンド・プロデューサーにTスクエアの安藤まさひろ氏を迎え、よりフュージョン色の強いものになっている。矩形波のミッシェル古川氏は、Tスクエアのライブにもゲスト出演したのだそうだ。「悪魔城ドラキュラ」「SDスナッチャー」などのGMアレンジに



外に、書き下ろし曲も披露。
※CD3000円。
(キング)

11/21 ZUNTATA LIVE

8月25日、日本青年館で行われた「ゲームミュージックフェスティバル'90」から、ZUNTATAのパートを収めたライブ・アルバム。ジョイント相手のS.S.T.BANDにつづくライブ盤発売となる。ライブ録音にしては妙に音質がイイ。マイクとは別に、楽器からも直接(有線)音をひろっていたのだろう。曲は「ダライアス」シリーズが多く、ほかに「ニンジャウオーリアーズ」「ナイトストライカー」など。曲間にいった演劇も追加収録。



※CD2500円。予約特典、ライブ模様B2ポスター。
(ポニー)

11/21 G.S.M. 1500シリーズ

①ザ・スーパースパイ&ニンジャコンバット/SNK⇒借りるより買ったほうがとっぴやいというウワサもあるNEO・GEOの新作アクションのカップリング。いきなりニンジャへのボーカル曲でスタートしたのでびっくりした。試聴テープはダイジェスト版で、ほとんどがアレンジ曲だったので、感想というもなんだが、ファンキーな曲が多くなかなかの印象をもった。
②雷電/セイブ開発⇒とっつきやすさで発売と同時に人気を得たシューティングのCD化。今月はアレンジものの試聴がつづいたせいか、オリジナルの乾いた音が妙に心地いい。ゲーム自体も正統派シューティングで売っているが、音楽もそんな感じ。テンポもよくメロディとのバランスもとれていた。
※①②ともCD1500円。(ポニー)



11/21 ゲームミュージックフェスティバル'90

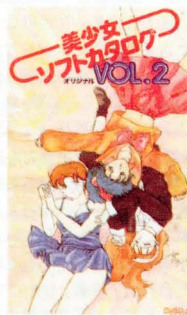
先の、ゲームミュージックフェスティバルのライブ模様を収録したビデオが2本発売になる。ひとつは、ZUNTATAとS.S.T.の演奏を1本にまとめた、その名もズバリ「ゲームミュージックフェスティバル'90」(写真①)。これは、近々行われるビデオコンサートで上映されるビデオでもある(次ページ参照)。で、もうひとつは、S.S.T.のパートのみを収録した「S.S.T. BAND LIVE」(写真②)。両方のビデオともS.S.T.の全演奏のうち3曲ずつ脱落して、入っていない3曲はもう一方のビデオに入っている。ようするに、2本のビデオを買わなければすべての演奏が見られないというしだけ。
※①60分5800円、②45分4800円。いずれも、VHSカラーステレオHi-Fi。
(ポニー)



11/25 美少女ソフトオリジナルカタログVOL.2

VOL.1も大好評だったそうで、人気シリーズへと成長するのは間違いないと思われるシリーズ第2弾。収録ソフトは30本。MSXユーザーになじみの深いものをダットと紹介してみると、ポニーテールソフトの「雀ボグすずめ」、ジャストの「天使たちの午後III・番外編」、カクテルソフトの「きんぎょさんバニー・スベリオール」、エルフの「デ・ジャ」「RAY・GUN」、ディー・オーの「エクスタリアン」などなど。よだれモノの作品がずら〜り。とにかく

美少女づくし。ファンにはこたえられない内容の充実度だろう。
※VHS35分カラーステレオHi-Fi 3800円。(ポリスター)



相談室

青森県五所川原市の小笠原一男さん・17歳の二相談です。●遠く離れたMSXターボですが、ディスクドライブの動く速さはどうなるのでしょうか。音楽は止まってしまおうのでしょうか。また、音楽に聞こえてもやはり止まってしまいます。ただ、一度にたくさん読みこむことができるので読みこむ回数はいくつか減ります。また、余録ですが、ドライブの速さとは、この場合回転の速さではなくファイルの読みこむ速さで、回転の速さのほうは同じ2DDである以上まったく変わりません。



●そして田坂だ／(前略)すっかり元気になりました。みなさんが気にかけてくださったことを知り、涙が浮かぶくらい感激しています。ほんとうにうれしかったです。赤ちゃんはほんとにも無事に生まれてくると思っていたら意外にも身近におなじ境遇の方がたくさんいてびっくりしています。やはり生命の誕生だけは、いつの時代も神秘的なですね。病院では小学校の同級生が隣のベッドに入るというエピソードもありました／では。(愛媛・田坂真実)

10/5 F-1グランプリ'90スペシャル

のレース模様を収録(1レース5分程度)している。
※VHS60分カーステレオHi-Fi2800円。
(ポニー)



なかなか各地でイベントが行えないので、実際にバンドのメンバーに会えるのは貴重だ。GMの制作方法や秘密の話の聞くチャンスだぞ。

※東京地区は、往復ハガキによる先着優先予約制となります。往信に、自分の住所・氏名・年齢・電話番号・返信(宛名の面)に自分の住所・氏名を明記の上、〒102 千代田区九段北4-3-31 株ボニーキニオン・映像制作本部・サイトロンペール「ビデオMF東京地区」係までお送りください。11月16日到着分まで有効です。当日券も発行予定ですが、ハガキによる応募で定員を越えた場合は発行はありません。

プレゼント

さあ応募しなさい

<1月1日>……●(仮)J.D.K.B
AND 1st⇒日本ファルコム専属
バンドによるフルアレンジ・アルバム、
GMのアレンジにくわえ、書き下ろし
の曲も収録予定。

応募は左欄外の
の掲示板を参照。
しめ切りは11月
30日必着。発表
は1月8日発売
の2月号で。



●お知らせ / 田坂真実、お帰らないよ！ また元気なハガキ待ってます。徳島の平田仁志より「田坂さんのことで人生のつらさをこのコーナーのたった3行で感じました。がんばってください」との手紙あり。ところで、岐阜県の片岡修二さん(9月号のおはこに登場)、連絡しなかったことがあるのですがすけ所かわらなくなりました。お便りください。片岡くんの友だちも読んでいただけてください。あー今日はいい人になった気分だ。では。(バ)

おはなしこんにちわ



●補足。7月号の口の4コマについて。テーマは「矛盾」です。聞こえないはずの電話の音に反応する奇妙さ。これこそ私の表現したかったことなのです。けれどもほかの方にはお茶を濁して去っていくこの気味悪さだけが伝わってしまったようです。わかりにくい4コマをかいてしまってますみません。

(岐阜・田中将司とその一味)

新聞部員田中から頭の悪いキミたちのために説明の手紙が来てしまったぞ。いいのさ田中。芸術家はわかる人にわかっただけ。わたしは前号の4コマで自由な男が着ている「FREE自由」と書かれたTシャツが好きだぞ。●先日、台風のなかを修学旅行に行ってきた。トンネルの中で新幹線がストップしてしまい、「こんなときこそほくの頼りがいのあるところを見せねば」と思ったので、「みんな落ち着け、あてをな」と呼びかけましたが、あてていたのはほくだけでした。

(東京・菅原竜治)

なにをフツのことを書いているんだ菅原！ おまえはそんなヤツじゃないはずだ。お、なんだもう1枚あるぞ。●Kくんの話だと、のび太くんの誕生日は昭和37年8月7日だそうである。かなりのおたくだ。しかしほくは出来杉くんのフルネームを知っている。



(東京・菅原竜治)

やはり菅原はこうでなくてはいいない。そして、フルネームは出来杉秀才だそう。こんなにおもしろい菅原に、こうなったらポリシーをもってどこまでテレカをやらすに引張れるか挑戦するぞ。

●松下電器は「48ドットカラー宣言」を何回やったら気がすむだろう。さらにいまだに漢字プリンタに「NEW」なんかつけて。(福岡・兼田和男)

それはたぶん「おもちゃのカンヅメ」や「金銀パールプレゼント」、いつまでもやっているようだがじつは終わっていたというのとおなじように、おとなの心で見ていてあげよう。

●ほくは、ハイドロサルファイト溶液を「高度な(ハイ)泥(ドロ)が猿(サル)と戦っている(ファイト)溶液」と覚えていた。入試対策は完ペキです。

(北海道・とろいせき)

ハイドロサルファイトと書かないように気をつけてほしいが、それはそれはうつくしく鳴くよで794年話、頭がよくなくてハッピーな入試対策だ。

●バボさん、89年6月号で書いてた「月刊カッパルンバ」はまだ来てますか？ 教えてください。(愛知・安田剛)

そういえばそんなものもあったなあ。愛くるしいカッパの目が妙に気味悪いイラストだったが、「カッパモーション」というコーナーは好きだったぞ。

●やあ、ほくころう。ただそれだけ。バイバイ。(京都・伊藤吾郎)

こんなもののために82円切手をほくらしげに貼ってきたおまえに心の病を感じるぞ。テレカをさしあげるがイタズラ電話はするな。元気で暮らせ。

●編集長さんがとっても人気ありますね。数年まえの私に似ているんですけど、メガネと髪型が。髪型変えたら写真出してください。参考にします。

●兵庫・菅野あゆみ編集部の独断と偏見によって頭のネジが1本とれたやつのはがきばかり採用していたらまともなイラストが全然なくなっちゃった。こないで載せてみたかったのだから載せた。人間って勝手だ！

絵で学ぶ よいこのでこピン講座

① まず図1のように組みます。ポイントは2の指も1の指で おさえることです。

ななめがら見たところ(右ききの場合)



② 1, 2の指に力をこめて2の指をばじります。1の指は右手のひらに「ズシ」とぶつけます。

注) ヤリはじめの頃は指の皮がむけますが、一回むければ「痛くなくなります。」

音がでる 奇妙な でこピンをマスターして友達と差をつけよう
な、友を失っても一切責任を持ちません

(大阪・北野美栄子)

数年まえということはいま50くらいですか。うそですよ、うそです。北根紀子(編集長)と説明入りで死ぬほどかわいい女の子のイラストをかいてくる人もいるが、みんなだまされてはいけ

ないぞ。

●光栄ギャグシリーズ。『提督の決断』A: 帝都食うの? B: けつた! C: ん? 『維新の嵐』①地震の嵐②失神の嵐③ミシンの嵐。(宮城・三嶋一)

あはは、ミシンの嵐は気に入ったぞ。それはほんとうなら怖すぎるのでテレカをさしあげよう。がんばれ、菅原。

BABO'S わたしに きくか!?



たしがなにとでもしてさしあげよう。困りはててなにかにすがりたいときは宗教に走るまえにわたしに手紙をよこしなさい。

Q 毎月毎月新しいテーマを探すのに疲れ、ついに好評だった「暮らしの適当手帖」をやめてしまいました。これからどうすればいいのでしょうか。(東京・おはこん担当デスク)

A これは情けない、おはこん担当デスクさん。そんなことではわたしの担当デスクをやっていくのにぴったりではないか。なにもそんなに疲れはてるほど頭を使うことはない。わ

MSXのことから、いい魚の見分け方までなんでもわたしが答えてやろうじゃないか。こんなにありがたいことはないぞ。わたしに相談する勇気のあるあなたやあなた。いますぐ「おはこん・わたしにきくか!」係までハガキを書きなさい。

ということで猫にイカやタコを食べさせると耳が折れちゃうそうですよ。あ、だれも聞いてませんね。すみません。※あんまり本気で相談しないようご注意ください。(おはこん担当デスク)

科学技術計算にチャレンジするMSX

BASIC ピクニック

#18 電子計算機としてのMSX

コンピュータはえらい。かつては人の一生を費やして計算したような問題をほいほいとやってのける。MSXもそんなコンピュータの一員なのだ。

LOG logarithm(ロガリズム)の頭3文字から。BASICの組みこみ関数の1つ。数学でいう、対数のこと。ただし、対数には10を底とする常用対数と、超越数 e (2.718281……)を底とする自然対数の2種類があるが、MSXに組みこまれているLOG関数は、後者のほうである。

自然対数とは、超越数 e を y 乗すると x になる場合、つまり、

$$x = e^y$$

が成り立つとき、

$$y = \text{LOG}(x)$$

という式が成り立つような関数である。

EXP exponent(エクスポネント)の頭3文字から。BASICの組みこみ関数の1つ。指数と訳される(ちょっと事情が複雑だが)。

BASICの組みこみ関数としてのEXPは、

$$x = e^y$$

のとき、

$$x = \text{EXP}(y)$$

が成り立つような関数。つまり超越数 e を y 乗した値を返す。

正直にいうと超越数 e がどう役に立つのかは担当者は不勉強にして知らないが、微分積分の計算に便利なのだろう。そう書いておりました。

こぼれ話 ファンタムの常連GENさんから π を2300桁まで計算可能な1画面タイプの投稿があった。計算結果のセーブ、ロードまで付いている優秀な作品だったが、ピクニックとパッチィングしたため今月は保留。来月、誌面の余裕とリクエストがあれば掲載を検討します。(ピクニック担当者)

MSXはどこまでコンピュータか?

今回のBASICピクニックのテーマは、MSXに科学技術計算をやらせてみよう、というものである。

このテーマは人によってバカバカしく聞こえるだろうし、そのバカバカしさも人によっては正反対のものだろう。1つは、「MSXで科学技術計算をやるなんてあたりまえじゃないか」というもので、もう1つは「MSXで科学技術計算なんかしてもしかたがない」というものだ。

完全に無関心な人はべつとして、もう一種類、「MSXに科学技術計算なんかできるの?」と感じる人々もいるだろう。

この記事は、2番目のタイプと3番目のタイプの人に向けて書かれている。1つのかんたんな事実を思い出すか、気がついてもらいたいからである。

その事実とは、MSXが電子計算機だということだ。

MSXは、BASICという科学技術計算に適した高級言語を内蔵するコンピュータなのだ。

その証拠に、たとえば、SIN、COSはともかく、ATANとかLOGとかEXPとか、小遣いやテストの成績の計算には不必要な、難解そうな関数がちゃんと用意してある。正直にいうとEXPなんて、いったいどういうふうに使役につくのか、かくいうわたしにもよくわからないくらい科学技術なのだ。これで6個も科学技術ということばが出てきた。いままで7個目だ。

科学技術科学技術科学技術とくりかえしているうちに、頭がボーとしてきて、どういう意味だったのか思い出せなくなってしまいそうだが、コンピュータでやってみせる科学技術計算パフォーマンスといえば、もう決まっている。円周率 π の計算だ。 π が計算できるものだとは思

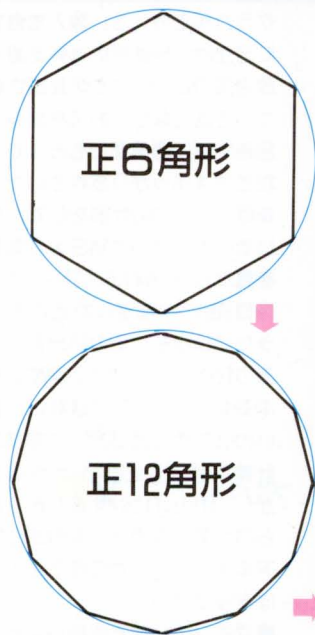
っていない人もいるだろうが、 π を計算する方法は、じつにたくさんある。

なかでももっとも古典的な方法が、右ページの上、円に内接する六角形からはじめる方法だ。これは、あの紀元前3世紀ころの哲学者アルキメデスが使った方法と部分的におなじだ。

アルキメデスは、直径1の円(円周がちょうど π になる)に内接する正96角形の周の長さ、と外接する正96角形の周の長さとのあいだに π の値があることを発見し、3.14まで正確に求めた。

右のプログラムは、そのうちの内接する多角形(正6×2ⁿ角形、96角形はそのうちの1つ)の周を次々に求めていくものだ。プログラム中に見えるSQRは平方根を求める関数で、これはピタゴラスの定理(三平方の定理)を利用しているため。あとは小学校の算数でわかる。

円に内接する正 6×2^n 角形による π の計算

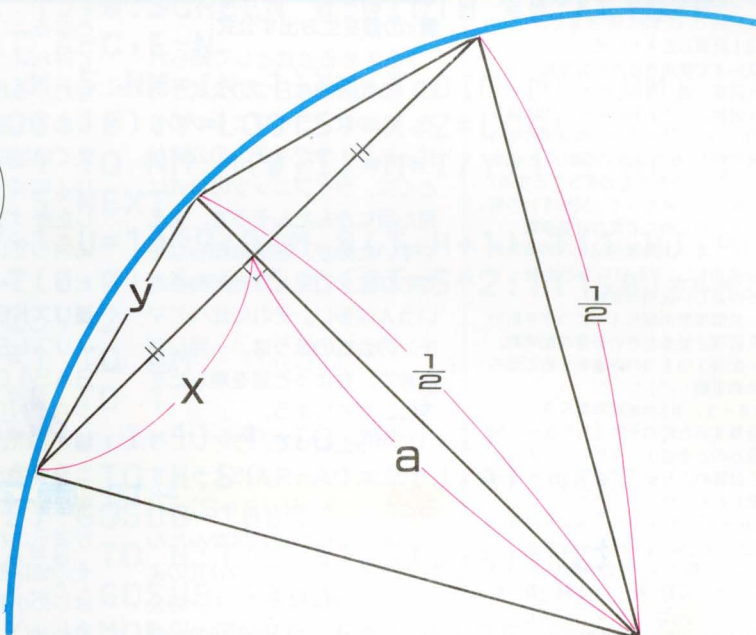


そしていつかは
円になる、
かもしれない。

正96角形

正48角形

正24角形
(もうほとんど
作図不可能)



$$\begin{cases} x^2 + a^2 = \left(\frac{1}{2}\right)^2 \\ y^2 = x^2 + \left(\frac{1}{2} - a\right)^2 \end{cases}$$

$$y = \sqrt{\frac{1}{2} - \sqrt{\left(\frac{1}{2}\right)^2 - x^2}}$$

直径1の円を考えると、その円周はちょうど π になる。だから、直径1の円の円周を計算すれば、 π を求めたことになる。そこで、アルキメデスは正6角形からはじめた。円に内接する正6角形は不思議にも1辺が円の半径とおなじになる。つまり、直径1(半径 $\frac{1}{2}$)の円に内接する正6角形の1辺の長さは $\frac{1}{2}$ である。したがって、周は $6 \times \frac{1}{2} = 3$ 。これが π への第1歩の数となる。この正6角形を足がかりにして、正12角形を考える。正12角形の1辺の長さを y と置き、正6角形の1辺の長さの $\frac{1}{2}$ の x と置く。もう1つ、計算のつこう上、図

のような線分の長さを a と置く。すると、ピタゴラスの定理から、左の2つの式が出る。この2つの式で a を消去すると、その下にあるような y と x の関係が明らかになる。これは正6角形と正12角形の関係にとどまらず、正12角形と正24角形、正24角形と正48角形の関係でもまったくおなじ数式が成り立つ。つまり、最初の x の値がわかればあとはイモツル式に計算できるのだ。しかも、最初の x の値は $\frac{1}{2}$ の $\frac{1}{2}$ 分、つまり $\frac{1}{4}$ (0.25)だとわかっている。そこからどんどん計算して下の数字がずらっと出てくるのだ。

最初、このプログラムでびたりと π が計算できるかに思われたが、プリンタに打ち出した結果を見ればわかるように、それまで順調に正しい π の値に近づいていったものが、正2万4576角あたりから狂いだし、じつは、正314万5728角以降もそのまま計算させていると、最終的に0になってしまうのだ。 x がどんどん小さくなっていて、精度の問題で起こる誤差がどんどんたまって致命的になっていくせいだろう。

それでもとちゅうでやめれば、小数点以下6桁まで、このかんたんなプログラムで求められる。計算に必要な時間は数秒である。アルキメデスが最終的に得た π の値は3.14163だったそうだから、2千年以上もの時間のへだたりは大きい。

リスト1：正 6×2^n 角形方式のプログラム

```

10 COLOR 15,0:SCREEN 0:WIDTH 40
20 X=.25:N=6
30 PRINT N;"カッケイ",2*N*X
40 Y=SQR(.5-SQR(.25-X^2)):N=N*2
50 X=Y/2:GOTO30
    
```

実行結果をプリンタに打ち出すと

6 カッケイ	3	6144 カッケイ	3.1415924816287
12 カッケイ	3.10582854123	12288 カッケイ	3.141592481629
24 カッケイ	3.1326286132819	24576 カッケイ	3.141592481629
48 カッケイ	3.1393502030486	49152 カッケイ	3.1415874830532
96 カッケイ	3.1410319508931	98304 カッケイ	3.1415780626401
192 カッケイ	3.1414524723285	196608 カッケイ	3.1415749865804
384 カッケイ	3.1415576080383	393216 カッケイ	3.1414119511148
768 カッケイ	3.1415838922002	786432 カッケイ	3.1408089539884
1536 カッケイ	3.1415904631622	1572864 カッケイ	3.1356849603142
3072 カッケイ	3.1415921061353	3145728 カッケイ	3.145728

ライプニッツの公式 同時にグレゴリーという人も発見したので、グレゴリー・ライプニッツの公式ともいう。

マチンの公式 筆算で計算するときにも実用的で、じっさいに筆算だけで500桁以上計算した人もいる。

リスト4で使用するおもな変数

N=計算・表示する総桁数
M=退屈しのぎのための表示用区切り
M(0~1, n)=マチンの公式の2つの無限級数(分母が5の倍数のものをS0、239の倍数のものをS1とする)を計算するにあたって、M桁ずつの精度を求めるために必要な計算項数
X、Y、Z=上の配列Mを求めるための計算用(ここでLOGなどを使っているが詳しい説明は省略)
H=倍精度型の配列1つにつき9桁の数を管理させるときに必要な配列数。
U=配列1つ1つの内容を9桁で切るための定数
S(0~1, n)=無限級数S0、S1を計算するためのそれぞれの配列。配列宣言のときに1つ多めにしているのは、計算のとちゅうで添字が1つ余分に使われるため
T(0~1, n)=S0、S1を計算するための配列。それぞれ、分母が5、239のべき数となっている数で、次の項に行くたびにD(0~1)で割り算される
P(n)= π の値を入れる配列
D(0~1)=T(0, n)、T(1, n)を計算するための割り数
D=割り算サプでの割り数の一時変数
K=計算している無限級数が第何項か
F=計算した項のプラス、マイナス
C=桁数(表示用)
G=配列番号(表示管理用)
Q=商
R=あまり

πにかぎりなく近づいていく数式

■ π の値を生み出す公式

π を求める公式として知られている代表的な2つの公式がある。1つは、ライプニッツの公式、もう1つがマチンの公式だ。とくに、ライプニッツの公式は、見た目にかんたんそうで、覚えやすいためか、名前は知らなくてもなかで見たことがあるという人は多い。それに比べてマチンの公式のほうは、一見して複雑で、ちょっと目を離したすきに忘れてしまう。

だからといって、ライプニッツの公式で、 π を求めようとするのはいへんだ(リスト2)。

いや、プログラムはかんたんにできる。この2つの公式のような形を、無限級数(マチンの公式のほうは2つの無限級数が使われている)といい、たとえば、ライプニッツの公式のほうは、1を第1項、 $-\frac{1}{3}$ を第2項……とすると、第n項は、BASICの書式で書くと

$1/(2*n-1)*(-1)^(n+1)$

となる。nに1とか2を代入してみればうまくいっていることがわかるだろう。nを1からはじめて1ずつ増やし、次々に加えていけばいい。それは、じょじょに4分の π に近づくだろう。したがって、各項をあらかじめ4倍していれば π に近づく。ただし、うんとゆっくり。

■リスト2の動き方

リスト2を走らせると、上にBASICの組みこみ関数の1つATN(1)から計算した π の値が表示され、その下にライプニッツの公式に従って次々に無限級数を計算した現時点での値が表示される。ひじょうに速くその値は揺れ動いているため、はじめ小数第2桁以降は数字が読めない。そのうち、第2桁が確定して「3.14……」と読めるようになり、長い時間をかけて1桁ずつ、見える数字が増えていく。しかし、リスト2の最初のバージョンでは、プラスマイナスのくりかえしが $(-1)^(n+1)$ だったのでnが32767に達すると、エラーが出てしまった。そこで、プラスマイナス1を変数Sでくりかえすことにしてもう一度やってみた。プロ

グラムを走らせて、数人で食事に出かけ、自衛隊の海外派遣と政治家のレトリックの貧困さについて話しながらお茶を飲み、2時間後に編集部にもどってきたときはすっかり忘れていた。しばらくべつの仕事をして、そしてふと気づいてMSXの画面を見たら……まだ、「3.14159」までが確定したところだった。しかも、そのMSXとは、あのturboRなのだ。いや、タボちゃんが悪いのではない。悪いのはこの公式だ。「 π の実際の計算には役立たない」というのが、この公式に対するむかしからの世間の評価だ。実用的にはアルキメデス方式のほうがよっぽど役に立つ。

■マチンの公式で感動しよう

ところが、マチンの公式のほうは感動的なほど速く π の値に近づく(リスト3)。ふつうのMSXでも、あつというまに倍精度型の範囲内(14桁表示)で正確な π の値を計算してくれるのだ(ストップするのは239のべき乗を計算しているうちにOVERFLOWエラーを起こしてしまうからだ)。これを見たときの感動が今回のこの記事に結びつい

リスト2：使えないライプニッツの公式

```
10 COLOR 15,0:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOFF
20 C=1:P=0:S=1
30 LOCATE 0,5:PRINT USING"ATN(1)*4 = #.#
#####";ATN(1)*4
40 P=P+4/(2*C-1)*S
50 LOCATE 0,9:PRINT USING"NOW      = #.#
#####";P
60 C=C+1:S=-S
70 GOTO 40
```

リスト3：天才的なマチンの公式

```
10 COLOR 15,0:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOFF
20 C=1:P=0
30 LOCATE 0,5:PRINT USING"ATN(1)*4 = #.#
#####";ATN(1)*4:LOCATE 0,9
40 CC=2*C-1
50 S1=1/(CC*5^CC)
60 S2=1/(CC*239^CC)
70 P=P+4*(4*S1-S2)*(-1)^(C+1)
80 PRINT USING"NOW      = #.#####
#";P
90 C=C+1:GOTO 40
```

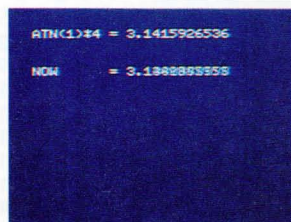
πを求める有名な公式

●ライプニッツの公式

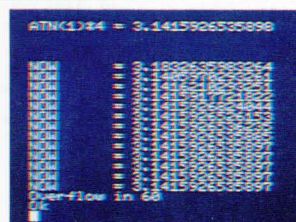
$$\frac{\pi}{4} = 1 - \frac{1}{3} + \frac{1}{5} - \frac{1}{7} + \frac{1}{9} - \frac{1}{11} + \frac{1}{13} \dots$$

●マチンの公式

$$\frac{\pi}{4} = 4 \cdot \left(\frac{1}{5} - \frac{1}{3 \cdot 5^3} + \frac{1}{5 \cdot 5^5} - \frac{1}{7 \cdot 5^7} \dots \right) - \left(\frac{1}{239} - \frac{1}{3 \cdot 239^3} + \frac{1}{5 \cdot 239^5} - \frac{1}{7 \cdot 239^7} \dots \right)$$



●揺れ動き続けるライプニッツの公式



●あつというまに値が確定するマチンの公式

リスト4： π を500桁まで計算するぞ!

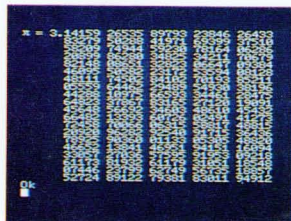
ているといっいいい。こんなちよとした計算をくりかえすだけで、またたくまに π を計算してしまうなんて。やっぱり、コンピュータはやり方(つまりプログラムやアルゴリズム)しだいなのだ。

リスト3があまりに速く結果を出したので、もっと大きな桁数、たとえば小数点以下500桁まで計算してみたのがリスト4だ。500桁ぜんぶを計算するまで待っているのはさすがに退屈なので、5桁ぶん確定するたびにそれまで確定した π の値すべてを表示しなおしている(見た目には5桁ずつ増えるように見える)。

500桁の数値(π の整数部分を除く)は、配列S(n, m)に9桁ずつ区切って入れて計算している。この手法は、MSXをコンピュータらしく使うためにはたいへん重要なテクニックなので、リクエストと機会があれば、これをテーマにやってみたい。

じっさいに時間をはかってみたところ、ナショナルFS-5000で約1時間6分、A1ST(turboR)で約11分かかった。いや、11分かかからなかったというべきか。

なにしろ、世界ではじめての電子計算機といわれるENIAC(エニアック)が1949年に π の値を2037桁まで計算したときは70時間もかかったのだそうだから。リスト4の行30にある「N=5000」(総桁数)を「N=2037」に変えて「M=5」も「M=2037」にして走らせ答えを出すまで見守れば、精神修養に役立ちそうだ。A1STで試したら2時間28分かかったので、たぶんふつうのMSXなら15時間近くかかるのだろう。



約1時間かけて計算した π 500桁

```

10 COLOR 15,0:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOFF
20 DEFINT A-C,E-N
30 N=500:M=5:NM=(N-1)*M+1:DIM M(1,NM)
40 X=2/LOG(10):Y=LOG(5)*X:Z=LOG(239)*X
50 FOR I=1 TO NM:M(0,I)=M*I/Y+1.5:M(1,I)=M*I/Z+1.5:NEXT
60 H=N*9+1:U=10^9:DIM S(1,H+1),T(1,H),P(H),D(1):T(0,0)=4*4*5:D(0)=5^2:T(1,0)=4*239:D(1)=239^2
70 FOR I=1 TO NM
80 FOR J=0 TO 1
90 FOR K=M(J,I-1)+1 TO M(J,I)
100 FOR A=0 TO H:S(J,A)=T(J,A):NEXT
110 D=D(J):GOSUB 1000
120 FOR A=0 TO H:T(J,A)=S(J,A):NEXT
130 D=2*K-1:GOSUB 1000
140 IF (K+J)MOD2 THEN F=1 ELSE F=-1
150 GOSUB 2000
160 NEXT K:NEXT J
170 C=0:G=0:LOCATE 0,0:PRINT "π=";STR$(P(0));". ";
180 G=G+1:A=0:A$=RIGHT$(STR$(P(G)+U),9)
190 A=A+1:C=C+1:PRINT MID$(A$,A,1);
200 IF C MOD 5 =0 THEN PRINT " ";
210 IF C MOD 25 =0 THEN PRINT:PRINT SPC(6);
220 IF C=N THEN END
230 IF C=M*I THEN NEXT I
240 IF A=9 THEN 180 ELSE 190
1000 '●●● WARIZAN SUB
1010 FOR A=0 TO H
1020 Q=INT(S(J,A)/D)
1030 R=S(J,A)-Q*D
1040 S(J,A)=Q
1050 S(J,A+1)=S(J,A+1)+R*U
1060 NEXT:RETURN
2000 '●●● KAGEN SUB
2010 FOR A=H TO 0 STEP -1
2020 P(A)=P(A)+(S(J,A)+E)*F:E=0
2030 IF P(A)>=U OR P(A)<0 THEN E=1:P(A)=P(A)-U*F
2040 NEXT:RETURN

```


掲載ソフト24本の プレゼントつき!

読者アンケート

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは11月30日必着。当選者の発表は1月8日発売の本誌2月号の欄外でおこないます。

■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX
- ②MSX2
- ③MSX2+
- ④MSXturboR
- ⑤持っていない

② 今後、MSXturboRを買う予定はありますか(①で④以外の人のみ答えてください)。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)
- ②ディスクドライブ(外づけ)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム
- ⑧マウス
- ⑨持っていない
- ⑩ハンディプリンタ
- ⑪その他(具体的に記入してください)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号でお答えください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム
- ②プログラミング
- ③パソコン通信
- ④ワープロ
- ⑤CG
- ⑥ビデオ編集
- ⑦コンピュータミュージック
- ⑧ビジネス
- ⑨学習
- ⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでももしろかったものを3つまで番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。

- ①ファミコン
- ②セガマークIII系
- ③メガドライブ
- ④PCエンジン
- ⑤PC88系
- ⑥PC98系(PC-286も含む)
- ⑦FM7/77系
- ⑧X1系
- ⑨ゲームボーイ
- ⑩その他(具体的に記入)
- ⑪どれも持っていない

⑫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

⑬ 持っているものにすべて丸をつけてください。

- ①10倍
- ②新10倍
- ③PAC
- ④FMパック
- ⑤MIDIサウルス
- ⑥どれも持っていない

⑭ 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名	
1	サーク II	6
2	FRAY(ターボR専用版)	10
3	シードオブドラゴン	16
4	野球道II	100
5	世界でいちばん君がすき!	102
6	ディスクステーション12月号	103
7	ピーチアップ7	103
8	大航海時代	特別付録

〈表2〉今月号の記事

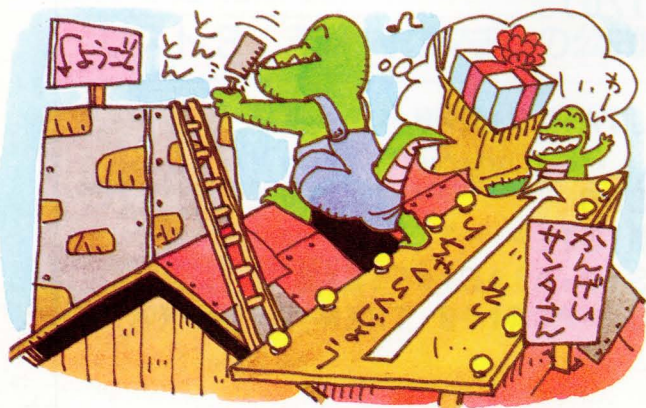
1	表紙
2	<FAN SCOOP>サーク II
3	<FAN SCOOP>FRAY
4	<FAN SCOOP>シードオブドラゴン
5	ゲーム十字軍
6	FFB
7	BASICビクニック
8	<ファンダム>ゲームプログラム
9	<ファンダム>1行プログラムコーナー
10	<ファンダム>Super Beginner's(超初心者)講座
11	<ファンダム>ちえ熱あっちゃん
12	<ファンダム>AVフォーラム
13	FM音楽館
14	LINKS INFORMATION PAGE
15	ゲーム制作講座
16	<turboRを分析する/>声つき電子カード
17	<特別企画>パソコン通信はじめの一步
18	FAN STRATEGY
19	記憶のラビリンス
20	<FAN NEWS>野球道II
21	<FAN NEWS>世界でいちばん君がすき!
22	DMfan
23	いーしょーくーはまだかいな!?
24	ON SALE
25	COMING SOON
26	FAN CLIP
27	<特別付録>大航海時代 冒険活劇日記

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ファミコン必勝本
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	勝ファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	あーくしゅ
2	R-TYPE(アールタイプ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アレスタ2
5	アンデッドライン
6	イース
7	イースII
8	イースIII
9	維新の嵐
10	ウィザードリィ2
11	ウィザードリィ3
12	F-1スピリット
13	F1道中記
14	エメラルド・ドラゴン
15	SDスナッチャー
16	SDガンダム ガチャポン戦士2
17	王家の谷・エルギーザの封印
18	カオスエンジェルス
19	ガリウスの迷宮
20	きんぎょく・バニー・スベリオール
21	きゅうんぶらあ自己中心派
22	銀河英雄伝説
23	銀河英雄伝説II
24	クオース
25	グラディウス2
26	クリムゾン
27	クリムゾンII
28	クリムゾンIII
29	激突ベナントレース2
30	ゴーフアーの野望〜エピソードII〜
31	サーク
32	サークII
33	ザナドゥ
34	沙羅曼蛇
35	三国志
36	三国志II
37	THEプロ野球激突ベナントレース
38	シードオブドラゴン
39	シャロム
40	シュヴァルツシルトII
41	水滸伝
42	スナッチャー
43	スーパー大戦略
44	スーパーピンクソックス
45	スペース・マンボウ
46	世界でいちばん君がすき!
47	ソリッドスネーク
48	大航海時代
49	ダンジョンハンター
50	ディスクステーション各号
51	DPS SG
52	ティル・ナ・ノーグ
53	デ・ジャ
54	電脳学園II
55	ドラゴンクエストII
56	ドラゴンナイト
57	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
58	にゃんぴ
59	信長の野望<全国版>
60	信長の野望・戦国群雄伝
61	ハイドライド3
62	バルンバ
63	パロディウス
64	ピーチアップ各号
65	ピンクソックス各号
66	ファイナルファンタジー
67	ファミクリパロディック2
68	フォクシー
69	ブライ上巻
70	FRAY
71	魔導物語1-2-3
72	魔導師ラルバ総集編
73	夢幻戦士ヴァリスII
74	ラスト・ハルマゲドン
75	ランダーの冒険PART-III
76	ルーンマスター
77	ルーンワース
78	レイ・ガン
79	ロードス島戦記
80	ロードス島戦記・福神演



ファミ

今月は新しいことが2つ半あります。1つはturbo R専用の改造版を入れたこと。もう1つはAVフォーラムのオールカラー写真を掲載したこと。あと半分は、超初心者講座があることです。初心者講座はまえもやっていたましたが、超のぶんが新しい。

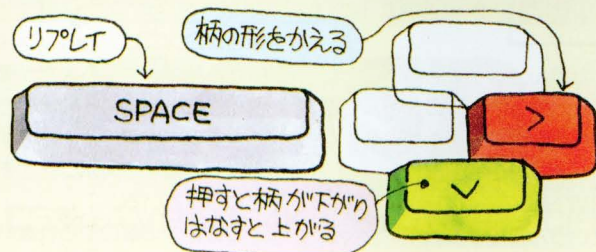
P けんだま①	35/50
P Colosseum①	36/51
P 階段を登ろう①	36/52
P ちごんでボンノ①	37/53
P KG-SP①	37/54
P DRIVE気分②	38/56
P DRIVE気分 turbo R③	38/57
P ビールの覇者⑤	39/58
P STRAWBERRY ISLAND⑦	40/60
P Activity for Employment④	41/62
P MIKKE②	42/55
● 今月の残念賞	44
● 1行プログラムコーナー	44
● ファンダムINFORMATION	45
● Super Beginners' (超初心者)講座	46
● ちえ熱あっちゃん	64
● AVフォーラム	42/66

※Pはプログラム、①～⑦は画面数

指が痛くなるほど夢中になってしまうけんだま

けんだま

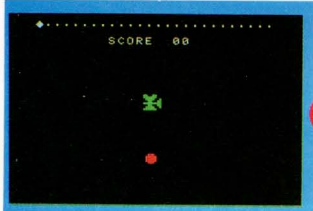
MSX MSX2/2+RAM8K BY Otan-Soft



最初はなんたうまく遊べない。どうもうまいかないのでバグがあるんじゃないかと不安になってしまった。カーソルキーの下や右を押す指にいつい力が入って痛くなる。遊べるにしても、これはいわゆる操作性が悪いってやつかななどと思っただけもある。

でも、なんだかチャレンジしていると、だんだん画面のなかのけんだまが、ほんとうのけんだまのように見えてくる。「玉」がヒュンッとあがって、「剣」の部分にひっかかる感じはたしかにこんなふうだった。

で、人生の初期、まだ手が現在の2分の1スケールだったこ



①けんだま、スタート



②けんだまを下げて



③パッとのはなすと飛んできて

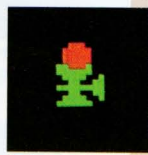


④ストンと収まった

1画面

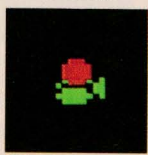
リストは50ページ

10点



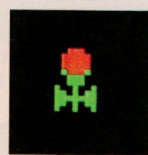
①ふつうのフォームでのせれば10点

10点



②ちょっとひっかかってすぐに落ちる

40点



③剣のおしりで受ければ自慢の40点

70点



④剣のとがったところで突き刺せば70点

ろ、はじめてけんだまを手にしたときのことを思い出した。最初に感じた「操作性の悪さ」は、はじめてのけんだまのむずかしさとよく似ているのだ。そうそう、これこれ。

この電子けんだまの、ちょっと変なむずかしさは、本物のけんだまの本物のむずかしさに似ているのだ。

そのへんに気がついたころ、この電子けんだまにも慣れて熟達してくるだろう。

プレイ感覚は、本物のけんだまによく似せてある。カーソルキーの下を押して玉をグッと下

げ、パッとキーをはなすと玉が上に飛びあがる。この玉をうまくのせるには受ける瞬間、ちょっと下に下げてクッションにするのがコツ。玉の勢いが強すぎるとのってもすぐに落ちてしまうのだ。いったんきれいにのった玉は、続いてまた上にはねあげることができる。

こうして華麗な連続技でフォームによる得点をかせいでいく。連続技でなくてもぜんぜんかわないのだが、全体の制限時間があるので、連続したほうが効率よく得点をかせげるのだ。最低200点は出したい。

1画面

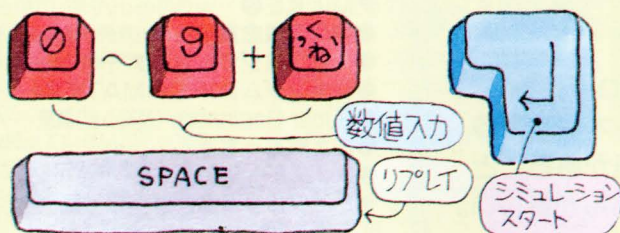
各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

ただ見ているだけのファンタジック戦闘SLG

コロシウム

Colosseum

MSX MSX2/2+RAM8K BY HIDEYUKI



①まずプレイヤー1。数値(1以上)をカンマで区切って入力し、最後にリターンキーを押せば4ついっぺんに設定できる

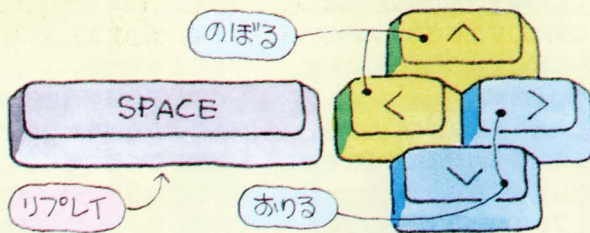


②プレイヤー2もおなじように設定。平均的なプレイヤー1とちがって攻撃力(AP)に半分をつきこんだ攻撃型のドラゴンを作ってみた

大岩と矢の攻撃に耐えつつ階段いすわりゲーム

階段を登ろう

MSX MSX2/2+RAM8K BY まもてん



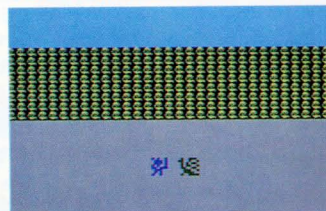
①上からゴロンゴロンと大岩が落ちてくる。いったんはうしろに下がってようすを見る



②大岩がバウンドしてくるタイミングをはかりつつ、階段の下の方でじっと耐える

1画面

③戦闘開始。バックにずらっとならんでいるのは大観衆のつもりのキャラクター



いちおう2人対戦用だが、1人で遊んでもかまわない。プレイヤー1(戦士)、プレイヤー2(ドラゴン)にそれぞれ自分のデータを数値で入力し、あとはMSXがかってに進めてくれる自動戦闘式だからだ。

RUNすると、「PLAYER 1?」と聞いてくるので、体力(HP)、攻撃力(AP)、防御力(AC)、すばやさ(SP)の4つのパラメータを合計100という範囲内で入力する。数値と数値のあいだをカンマで区切れば一度のリターンキーで4つとも設定できる。プレイヤー1が終わ

リストは51ページ



④戦士剣を突く、ドラゴンひらりとかわして肩すかし、の図



⑤ドラゴン火を吹く。戦士よけきれずアッ、の図



⑥戦士すばやく攻撃、ドラゴンよけきれずイデッ、の図



⑦ドラゴン火を吹く。戦士バックステップでよける、の図

ったら、プレイヤー2も同様に設定。すると戦士とドラゴンの戦闘がはじまる。

敵の攻撃をもろに受けると白くなり、とどめをさされると黒くなり、勝ったほうのプレイヤー一名を表示してゲームオーバー。

なんらかの形で決着をつけないてはならない友だちがいたら、この機会にこのゲームでぜひ決着をつけよう。

1画面

たぶん、どうでもいいことだろうと思うが、このゲームで階段を登り降りするかわいそうなキャラクターの名前は、黒卵(くろたまご)下郎(げらう)というんだそうだ。

下郎はないような気がするが、黒卵はなかなかいい名字を考えたと思う。

で、タイトルとはちょっとちがって、このゲームは階段を登るのが目的ではなく、階段にすっといすわりつづけるのが目的だ。しかし、そのささやかな庶民の楽しみも、階段の上のほう

リストは52ページ

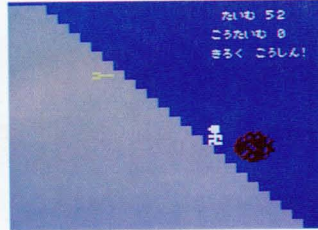
からゴロンゴロンとバウンドしながら転がってくる大岩が奪おうとしているし、その大岩でパニくっているプレイヤーのすきについて横から矢がつきさそうとねらっている。

この2つの敵にやられないように登ったり降りたり、登ったり降りたりしながら、少しでも長く階段にとどまろう。

「たいむ」が100増えるたびに、朝、昼、昼過ぎ、夕方、夜、朝方と階段の背景が変化する。登ったり降りたりと変化にとほしい生活を送る黒卵くんへのせめてもの思いやりだろうか。



③いまだ! あせあせ。バウンドした直後の大岩の下をくぐりぬけ、ふたたび上のほうへ

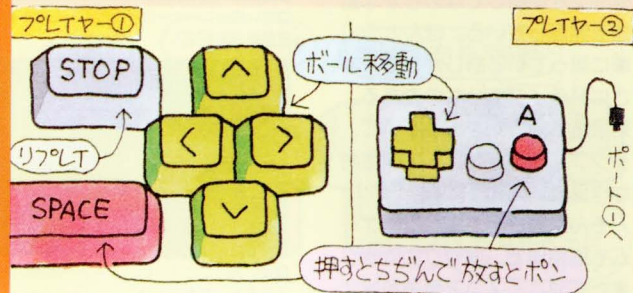


④こういうハデな大岩ばかりに気をとられていると地味な矢にブスッとやられるので注意

ングググググググッとパワーをためてポン!

ちぢんでポン!

MSX MSX2/2+RAM8K BY HIDEYUKI



直接関係ないといえないが、このゲームのタイトルを見るたびに、現代日本語のかなづかいについて思う。ああ、この「かなづかい」の「づ」なんかもそうだ。「ji」「zu」という発音をかなで書きわけるときの規則を知らない人がけっこう多い。編集部の中にもときどきいて、「まじ

か」とか「近づく」とか「いちぢく」とか「1個づつ」とか書くやつがいる。それぞれ、「まぢか」「近づく」「いちじく」「1個ずつ」が、いちおう正しいとされている。原則として「ji」「zu」は「じ」「ず」で表すのだが、いくつかの場合だけ「ぢ」「づ」で書く。よく

1画面

あるのが、もともと「ち」「つ」ではじまることばに別のことばがついて濁った場合。はな・ぢ(鼻血)、いれ・ぢえ(入れ知恵)、こ・づかい(小遣い)などがそう。気づくとか近づくもその例の1つ。もう1つが、同音の連呼。「ち」「つ」が2つ続いて、2番目の音が濁る場合は「ぢ」「づ」を使う。つづみ(鼓)とか、ちぢむ(縮む)とかがそうだ。

そういうわけで、ちぢんでポン/なわけだが、同音連呼の例にふさわしく、2人対戦専用ゲームである。なんのこっちゃ。

2人のプレイヤーが操作するのは、青の玉と赤の玉だ。この玉を使って黄色い玉を相手側の壁にあてれば1点、というゲームだ。60秒戦って、もちろん得点の多いほうが勝ち。

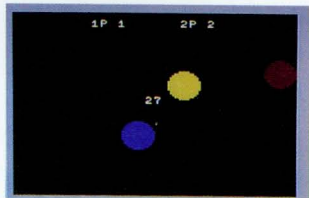
パワーをためるときのボールのちぢみぐあい楽しい。

正直いってこのゲームは操作

👉 リストは53ページ



④ち〜ち〜ん〜で〜、などといいつつパワーをためるプレイヤー1(青い玉)



④ポン! 青い玉がもとにもどる勢いで黄色いボールがとばされるのだ

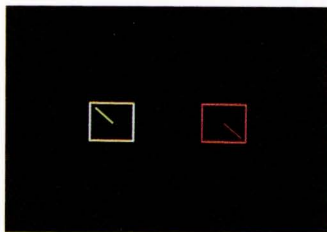
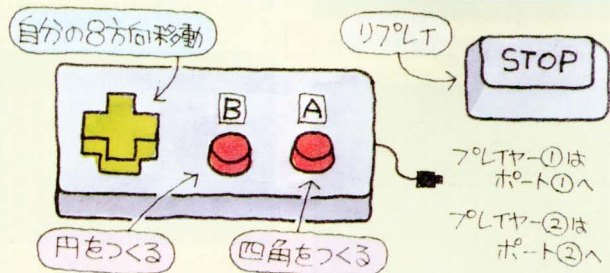
性がやや悪く、処理がかなりおそい。しかし、もったりしたスピードのなかでさまざまな策略をめぐらしつつ遊んでいると、だんだんエキサイトしてきてかなり遊びごたえがある。

動きのおそさというのも、ときにはゲーム性を高めることがあるのだ。

四角と円をドロージングしつつ敵を追いつめる

KG-SP

MSX2/2+VRAM64K BY TOPPY SOFT.



④プレイヤー1は左上から、プレイヤー2は右下からスタート

ゲームタイトルは、Kudar-anai Game SPecialの略で、特別にくだらないうゲームという意味。まあ、ほんとうにくだらないうかどうかは、いちおう1画面だし、やってみてから決めることにしよう。

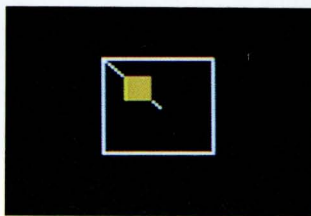
2人対戦専用のバリケードタイプのゲーム。2人のプレイヤ

1画面

⑤まずA(またはB)ボタンで始点を決め、次にAボタンで四角

👉 リストは54ページ

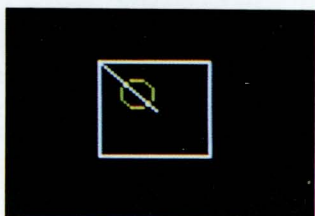
⑤同様にA(またはB)ボタンを押してからまたBボタンを押すと円がかけられる



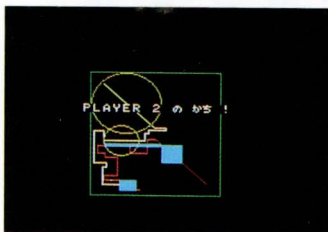
ーがおたがいにバリケードを築きながら、最終的に相手が壁にぶつかることを願うという、人の悪いゲームだ。

プレイヤー1は左上から、プレイヤー2は右下からはじまる。それぞれ、左にプレイヤー1が、右にプレイヤー2が見えている。それぞれ、広い空間を動きまわったりしながら相手のジャマをしていくのだが、ジャマのしかたがちょっと新しい。

トリガーボタンを使って、2つの点を指定し、四角や円をかくて、そこに色を塗る。ふつうにやってたんではおもしろくな



いが、相手の虚をついていきなり四角や円をかくたり、ときには相手をその図形のなかに入れてすばやく指定すると、それだけでひとたまりもない。自分がいつボタンを押したかをさられないのがコツ。

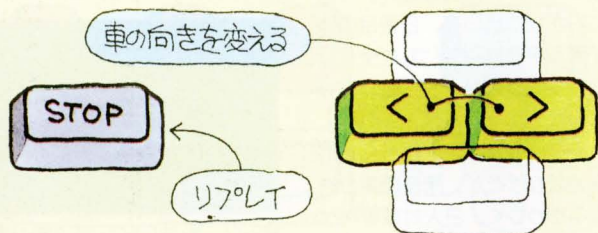


④ゲームオーバー。それぞれ力を出しあって決着がつくと全体図がいきよに表示される

ハンドルの操作感覚バツグンのドライブゲーム

ドライブ DRIVE気分

MSX MSX2/2+RAM8K BY あ〜る・OTN



タイトルのとおりドライブするゲーム。カーソルキーの左右で車の向きを変え、林間コースをぬうように進む。車はだんだん前に進んでいくが、車体が横向きに近くなる(ハンドルを切っている)と少しずつ後退する。また、ポイントが 200、500、1200を超えると道幅がせまくな

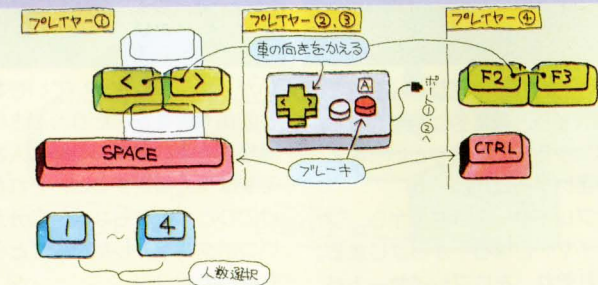
るので注意が必要だ。木にぶつくと後ろにはじかれ、画面下にスクロールアウトするとゲームオーバー。走行距離がスコアになる。

と、こう書くと、なんだかどこにでもあるようなゲームだと思ってしまうかもしれないが、見るのとやるのでは大違い。

turbo Rなら4人プレイもエキサイティング!

DRIVE気分 turbo R

MSX turbo R BY あ〜る・OTN+編集部



turbo R版のおもな変更点は、4人まで同時にプレイできるということ、ゴールができたこと、100ポイントごとに文字のラインが登場し、E、Dとカウントダウンし、Aでゴールになる。また、ブレーキもついて、きめ細かい操作が可能となった。はじめに「PLAYERS?」

と聞いてくるのでプレイヤー数(1~4)を入力してゲームスタート。1Pは白(マクラーレン)、2Pは赤(フェラーリ)、3Pは緑(ベネトン)、4Pは青(ティレル)の車をあやつる。ただし、車どうしの当たり判定はない。全員がゴールまたはリタイアすると結果が出て人数選択にもどる。

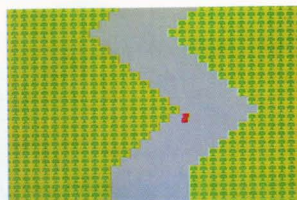
2画面

確かに、ビジュアル的には少しさびしいかもしれないが、このゲームのウリは流れるような操作感覚。少しずつ車体の向きを変えた21枚ものスプライトパターンを使用してなめらかな動きを実現している。ほんとうに車に乗っている感じがして、まさにドライブ気分なのである。効果音も雰囲気を出していて、シンプルイズベストの典型的な作品といえよう。

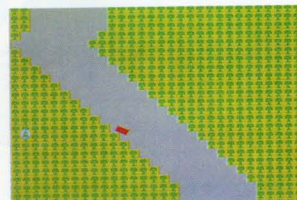
そんなわけだから、このゲームも編集部で、はやりにはやり、またもやハイスコア競争が始まったのであった。

しかし、今回はそれだけにはとどまらなかった。というのも、担当がお遊びで2人プレイバージョンを作ったのが事の始まり。その後、ギャラリーの意見を取りいれていくうちにだんだんバージョンアップして、下記のturbo R版とあいになった。

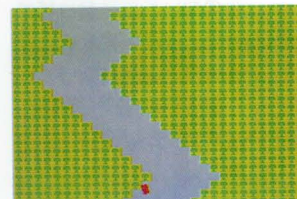
リストは56ページ



短い複合コーナーはインとインをむすんだ最短距離を走ろう



長いカーブはきつい。コーナーの出口でミスると一巻のおわり



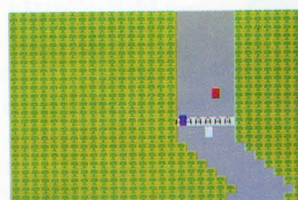
木にぶつかると、ボンボンと飛ばされてしまう。すばやい車体の立て直しに勝負をかけるぞ

3画面

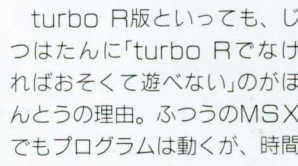
リストは57ページ



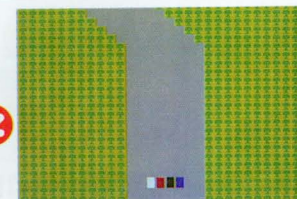
各車きれいなスタート! 百戦の猛者たちがサーキットに吠える!



激しいデッドヒート! 混戦を制するのはいったい誰か?



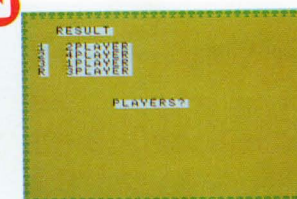
熾烈(しれつ)な争いのすえ、いまゴールイン! 熱き男の戦いに終止符!



グランプリ開幕。白・ファジー、赤・ボス、緑・あっちゃん、青・大航海A



第1回ファンダムグランプリ、フェラーリを駆ったボスの優勝に終わりました。それではみなさん次回までごきげんよう

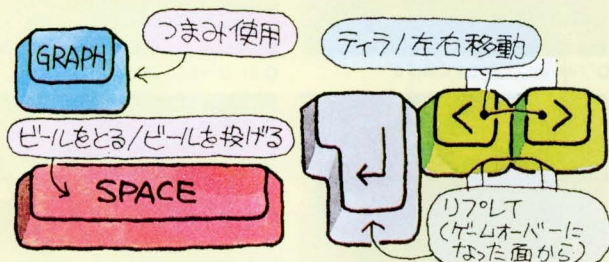


第1回ファンダムグランプリ、フェラーリを駆ったボスの優勝に終わりました。それではみなさん次回までごきげんよう

ビアホールの客とウェ이터とのおいしい戦い

はしゃ ビールの覇者

MSX MSX2/2+ RAM16K BY TYRANNO SAURUS SOFT



ビールのおいしい季節は終わってしまったが、ゲームのなかのビアホールは今日も大盛況。注文がなかなかさばききれず、待ちくたびた客たちがカウンターに文句をいいにやってくる始末。客をなだめるのにはビールをすばやく出すしかない。ということで、ウェ이터のティラノくんのビアホール奮戦記の始まり始まり。パチパチパチ(拍手)。

3人の客がカウンター(画面上部の白いライン)に向かってくるので、ティラノくんを動かして、画面の左端でビールの注がれたジョッキを受け取り、客に向かって投げる。ビールの量(4段階)に応じて客は後退し、体力が減り、酔いがまわる。ある程度酔いがまわると、完全に酔っぱらって体が真っ赤になる。こうして、3人の客全員を酔っぱらわせるとステージクリア。そのまえに客がカウンターにたどり着いてしまうとゲームオー

バーだ。

リターンキーでもう一度そのステージからやりなおし。全5ステージをクリアするとめでたくゲームエンドとなる。

客は3種類いる。水色のトカゲン、黄色のオタマジャクシ、紫色のカタツムリン(と担当がかってに呼んでいる)で、順に移動のスピードが速くなり、体力も多くなる。それぞれ個性的でユーモラスだが、ナメてかかるとひどい目にあうぞ。

なお、お助けアイテムとして「つまみ」がある。これを使って怒る客たちをしずめられる。うん、やっぱりビールのつまみには枝豆だよ、と作者が思ったかどうかは定かではないが、これを使うと画面がフラッシュして、数瞬ののち、なにごとにもなかったかのようにいちばん下までもどっているのだ。

ただし、ステージによって使える回数が決まっているので、大事に使う。

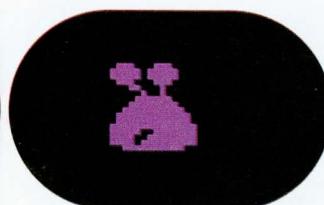
今宵のお客さま



①通称トカゲン。体力 100。歩みもおそく、客のなかではいちばんおとなしい



②通称オタマジャクシ。体力 150。かわい顔してなかなかさばやしい



③通称カタツムリン。体力 200。歩みも遅く、まさしく最強。タチの悪い客

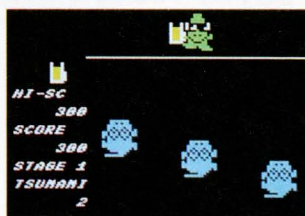
5画面

リストは58ページ

④おいらはしがないウェ이터さあ。仕事きつけれや給料安い



ビールをどうぞ



④ビールがなみなみと注がれたジョッキを受け取って



④お客様に向けて投げる。よくよく考えたら失礼なやつだ

おつまみはいかが



④客が押しよせて、にっちもさっちもいなくなったら、必殺のおつまみ!



④客が全員もとの位置に戻る。おつまみひとつでもどるなんて、けっこういいじゃない

話は変わるが、このゲームをプレイしていると、なんとなくむかしはやったゲームウォッチを思い出してしまう。そう、あの液晶画面のヤツ。10数年まえはこの手のピコピコゲームがら、

6千円もしたんだよなあ。それからすると、今のゲームは、本当に画面がキレイになっちゃって、まあ。うーむ、時代の波をひしひしと感じてしまうことであるよ(詠嘆)。

酔って候



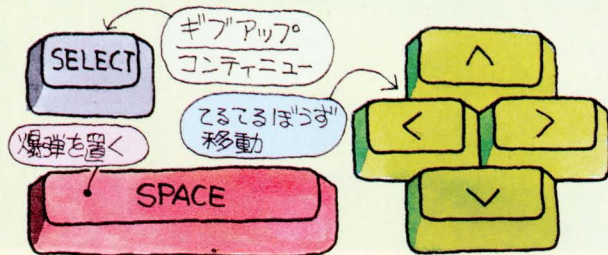
④客は酔っぱらうと体が真っ赤になる。おいしい、そんなに飲んでだいじょうぶ?

かわいらしくてバイオレントなイチゴのパズル

STRAWBERRY ISLAND

ストロベリー
アイランド

MSX MSX2/2+ RAM16K BY 二階堂孝彦



こるこる坊主が爆弾を使ってイチゴを集めるアクションパズルゲーム。遊んだ感じでは、パズルとしてのむずかしさより、ウルトラC的な指さばきが要求される場面が多いようだ。

爆弾はこるこる坊主が行ける場所ならどこにでも置ける。爆弾を使うと画面の下に表示してある残り数「BOMB」が減り、「TIME」が動きだす。0になると爆発し、そこを含めてまわ

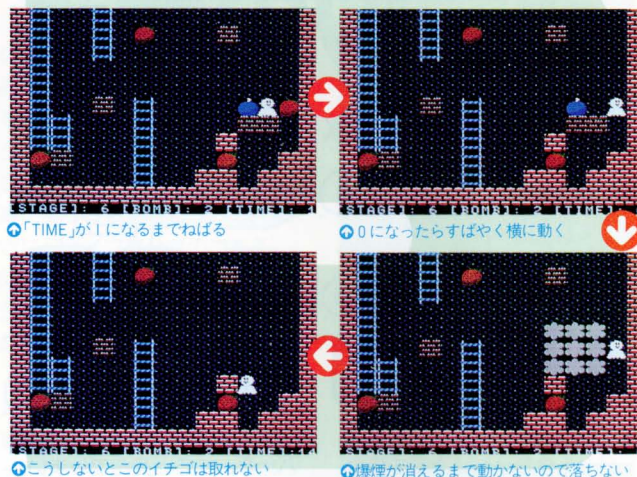
り9マスぶんを破壊してくれる。ただし、ブロックはちょっと固くて、ふつうは爆弾を仕掛けても1回では壊れずに薄くなるだけ。2回目の爆弾でようやく消える。また、最初から影の薄いブロックもあり、これは1回の爆発で消える。

ステージごとに爆弾の使用数は決まっています。置き場所、使い方をよく考え、薄皮をはぐようにイチゴのまわりのブロックを

7画面

リストは60ページ

ウルトラCのテクニックを使いこなせ

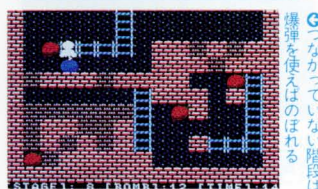


削ってイチゴを取っていく。

ただ、やっかいなことにイチゴは横(または斜め上)から行かないと取ることができない。また、イチゴをまちがって爆弾で吹き飛ばしたりしたらたいへん。クリアできなくなる。もしやってしまったら、素直にギブアップしよう。

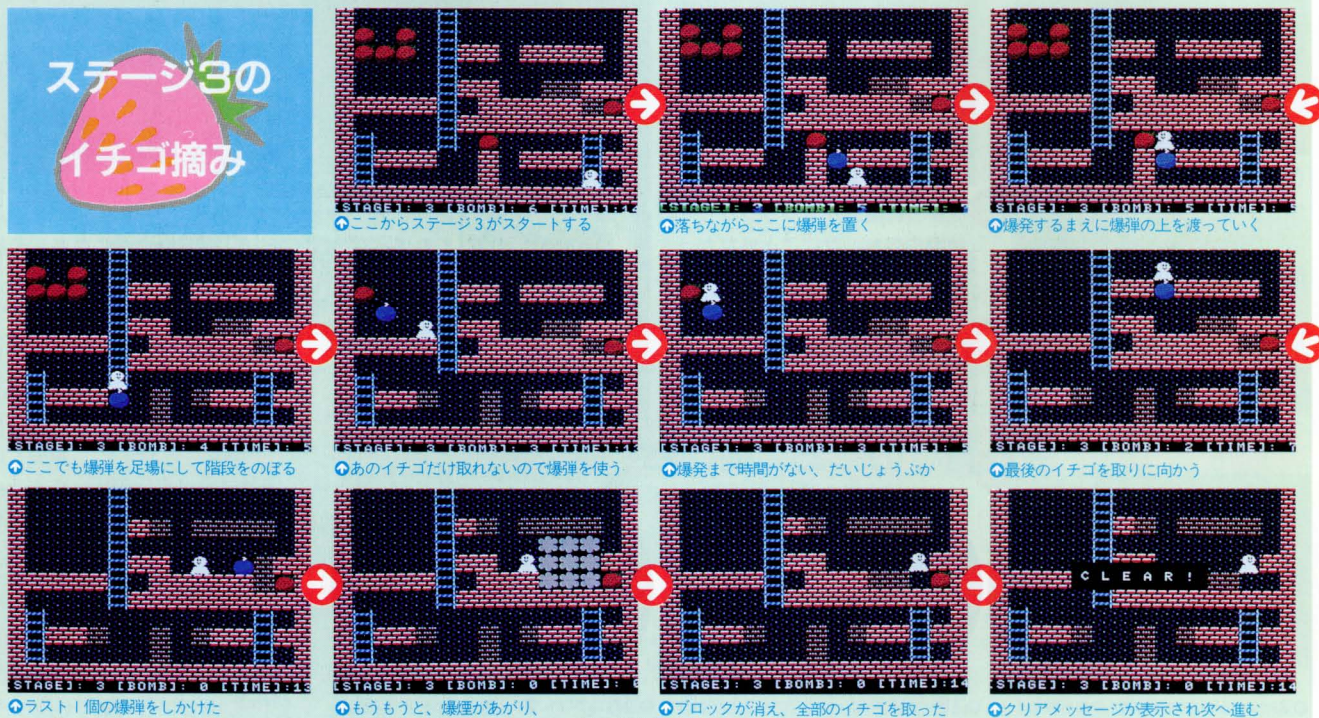
すべてのイチゴを取るとステージクリアとなる。全部で11ス

爆弾を使いこなせ



ページ用意してあり、征服するには黄金の指先と銀の頭脳が必要そうだ。

ステージ3のイチゴ摘み



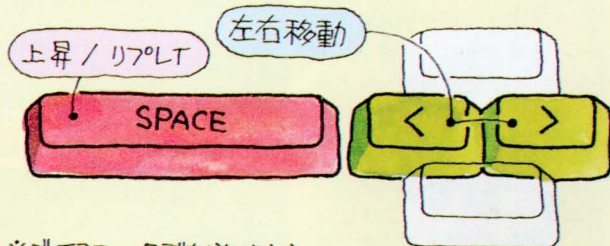
そういえば、そうかもしれない会社訪問ゲーム

Activity for Employment

アクティビティ
フォー
エンプロイメント

MSX2/2+ VRAM64K

BY 上沢 幸



※ジョイスティックでも遊べます

「まだ、就職活動の真最中の上沢くんは単純きまわりない地図を片手に会社訪問している。しかし、大の方向音痴の彼は会社になかなかどりつけないでいる。そんな彼を道をあやませず導いてください。おねがいします」というのが、作者の手紙に書いてあったこのゲームの目的である。

プレイヤーはヨッパライ方式であっちふらふら、こっちふらふら歩きまわる上沢くんをうまく導きながら、会社にたどりつかせてやらなくてはならない。上沢くんはどうやらひ弱な肉体の持主のようで、道以外のところ

ろに侵入すると死んでしまい、4回死ぬとゲームオーバー。

ピンク色の円が会社で、そこにたどりどり着くとクリア。次の会社訪問が始まる。すべての会社訪問が終わると、また最初の訪問からくりかえし。

ところで、このゲームはプログラムにデータをつけたすだけで自分だけのオリジナルマップが簡単に作れるようになっている。最初に用意してある9つのマップを全部クリアしてしまったらオリジナルマップを作ってみよう。くわしいプログラムの解説などは63ページを参照してほしい。

オリジナルマップを作る



編集で作ってみたいオリジナルマップ



道が細くなっているのもずかしい

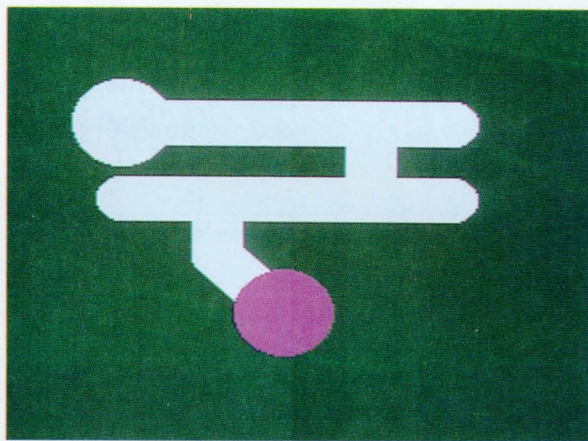
170 DATA 5,0,30,0,-1,26,1,1,1,5,1,1,-1,5,1,0,1,26,1,1,0,14,1,0,-1,13,1,-1,0,10,1,0,-1,13,1,1,0,14,1,1,1,27,1,-1,-1,13,1,-1,1,12,1,1,-1,26,0,1

DATA文の数値の並び方は、63ページの補足に書いてある①から順にならんでいる。DATA文を翻訳してみると、太さが5の道を座標(0, 30)からスタートさせてX座標増分0、Y座標増分-1、つまり上向きに長さ26の道を作り、そこからX座標増分1、Y座標増分1、つまり斜め右下の方向に長さ5の道を作り、そこから……という感じになる。プログラムの行160の最後の「1」を0に変えて、行170をつけたすと、10番目のマップが出る

4画面

リストは62ページ

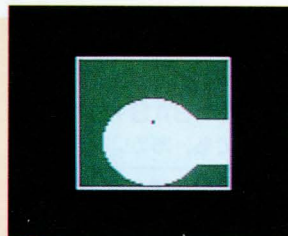
カンをたよりにゴールを目指す



これは2番目に訪ねる予定の会社までのマップだ。左上の広場みたいな所がスタート位置でピンク色の所がゴール

スタート

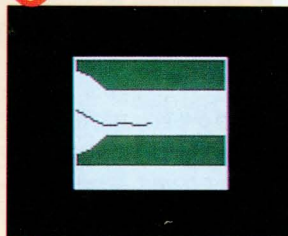
ゴール



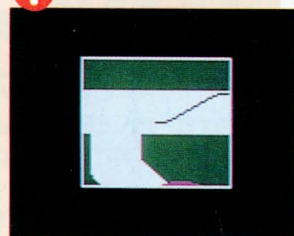
↓ ①ここからスタートする



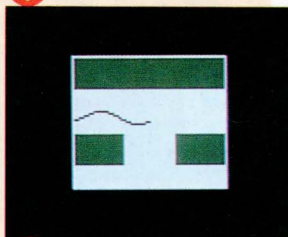
↑ ②こうして無事、着きました



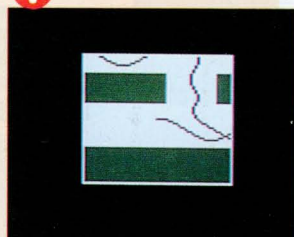
↓ ③ずっと、右に進んでいくと



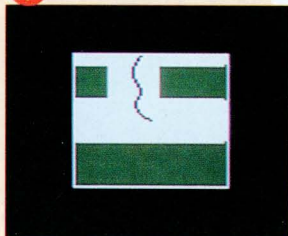
↑ ④おお、下にピンク色が見えたぞ



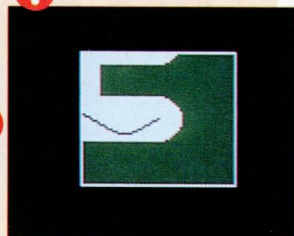
↓ ⑤下に行く道が現れた



↑ ⑥しかたなく左に進んで行こう



↓ ⑦下に進んで今度は右に進むと



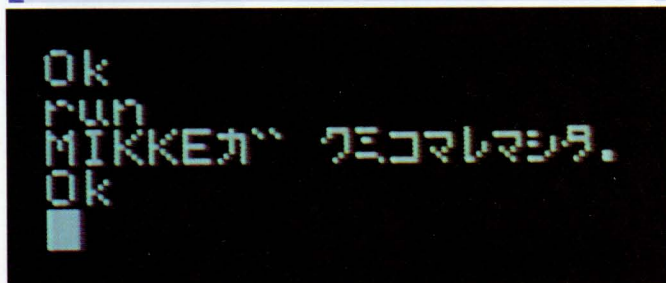
↑ ⑧あれ、行き止まりだ

好きな文字列をプログラム中に探る便利ツール

ミッケ MIKKE

MSX MSX2/2+ RAM64K

BY Romi



① いちおう「MIKKE」を走らせるとこういうメッセージを出してシーンとします

作者の名前とタイトルから、たぶん同時3人プレイで27.5度くらいひねくれたオニゴッコ、とか、そんなあたりかと思っていたら、あんまりまじめなツール

なんで思わずボツにしそうだった。これはなにかある文字列をプログラム中に探すときに使うサーチ(探索)用ツールだ。

このMIKKEは、メッセージ部分でもBASICの命令やデータでも、あるいはそれらの

2画面

切れ端の文字列でも、どの行にあるのかを教えてくれる。

で、RUNすると、しばらくしてから、「MIKKEが クミコマレマシタ。」というメッセージが出る。いちおうこれで終わり。もうこのプログラム自体は消してもかまわない。えい、NEW/ ついでにリセットボタンを押したっていいんだぜ、へいへい。リセットノ

で、なにかてきとうなプログラムをロードして、CALL MIKKEと命令してみる。すると、メッセージが出てカーソルが表示される。そこで探したい文字列を入力(256字まで)してリターン。その文字列がある行番号をすべて表示してくれる。探したい文字列を入力するときは?がワイルドカードとして使える。M?KKEと入力すれば

リストは55ページ

```
CALL MIKKE
- MIKKE - Presented by Romi
INPUT SEARCHING DATA
```

② なにかプログラムをロードしてCALL MIKKE、1回ふんのMIKKEが出てくる

```
CALL MIKKE
- MIKKE - Presented by Romi
INPUT SEARCHING DATA
USR
```

③ ええっと「USR」(マシン語を呼び出すための関数)でも探してみようかな

```
CALL MIKKE
- MIKKE - Presented by Romi
INPUT SEARCHING DATA
USR
18 48
21 LINE(S) FOUND !
OK
```

④ すると、「USR」という文字列のある行の行番号をすべて教えてくれる。これでおしまい

MAKKEとかMUKKEとかもひっくりめて探してくれるのだ。あ〜便利。あ、でもRAMディスク機能のBASICが使えなくなる。あ〜いいよ。

※MSX2+, turboRではリセットするとMIKKEはいなくなります。

総天然色

AVフォーラム

あ〜懸案のAVフォーラムのVの部分をやより鮮烈に生々しくお見せするためオールカラーにしただよ。

いつものリストといいかげんな解説はちゃあんと66~67ページにあるので、朝ごはんを食べからでないとウチをたたくない潔癖症のアナタは先にそちらを開いてください。さて、そ

こで問題です。1本だけ写真のないプログラムがあります。それはなんでしょう。正解の方には塾長から祝福のそれを贈ります。ううむ、まだ2行あまってるな。あ、終わった終わった。

航海



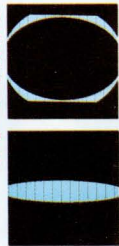
① 岩手・DX14。とくになんというわけではないけれどああひねもすひねもす

ルパン三世



① 愛知・しゃま。こういうのをミニマルアートというのでしょうか。いいですね

食べられる!

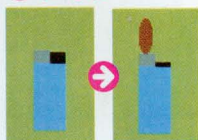


① 神奈川・えびcelery。なんだかこの画面を見ているだけでじんましんが出てきそう

きょうふのタマゴアレルギー

① 神奈川・グラッパファンキーアイガッチャグッゴッ

ライター



① 愛知・しゃま。スペースキーを押すたびに哀愁の百円ライターがカチカチつきます

回れ! 回れ!



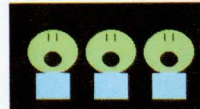
① 神奈川・グラッパファンキーアイガッチャグッゴッ FLOWER。すべりこみアウト

ECLIPSE OF THE MOON



① 北海道・ヤン少尉。このカットだけだとなんでもないですが、左下すみからずっと月が動いてきて、まんなかに来たあたりでこういうふうに分けるわけです

① 愛知・しゃま。スペースキーを押すと3人が口をあけて和音を奏す。おしまい



① 神奈川・グラッパ(中略) FLOWER。上から3匹の子ヘビが降りてくるによろよ

デューワ

大航海時代

大航海時代

大航海時代

大航海時代

① 岡山・FS-AIW。ちょっとしたしやれ。付録の担当によれば「後悔はしませんよ」

かいだんをおりるバネ



① 福島・浜岸雄。バネがびよんびよんと階段をおりていく絶妙のアニメ

プログラムの作り方が

どんどん分かる!

300種の

オリジナル・プログラムが

作れる!

MSX 対応
ターボパワーの
パソコン講座

★グラフィックも思いのまま!

★自分で作ったプログラムで
いろいろなことが楽しめる!

暗号作成
& 解読



★キミはパソコンを使いこなしているか?

買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまう機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何とんでも自分でプログラムが作れるようになることがいちばん! その方法はあんがいやさしいのだ!

★プログラムが作れば楽しさ100倍!!

あきらめていては絶対にソン! このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう! プログラムが作れる! グラフィックも思いのまま! BASICだってよくわかる! キミだけのオリジナルゲームを作ってみなをアツといわせる本当のパソコン実力者になれる!

ハガキを
ポストへ!!

すぐ役立つ!
講座案内資料

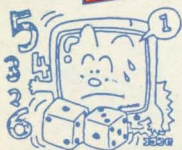
無料送呈

プログラムが作れるようになる!
さあ! 今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておう! 切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!

楽しみいっぱい!
キミだけに教える
300のプログラム!

★友だちが
ビックリする!

パソコン
サイコロ



ニックネーム
投票集計



★楽しいプログラムが
思いのまま作れる!

プログラムを作って

自慢できる!

プログラマーの王国 ファンダム

このところめっきり涼しくなり、衣替えの時期もとくに過ぎたけど、このコーナーもとうとう衣替えをしちゃいました。

以前このページで、編集部ではクーラーが効きすぎていて、夏だということにとっても寒いと書いたことがあったが、なんとその強烈なクーラーがいまだに冷気を吐きだしている／

おなじように寒い思いをしている人が、こっそり切ってくるのだけど、しばらくするとまた冷気が頭上から襲ってくる。

誰だあ、クーラーをつけるのは！ おまえなんかなあ、おまえなんか人間じゃあないやい／

あ、こんなこと書いてるあいだに、半分までできてしまった。

■選考会報告

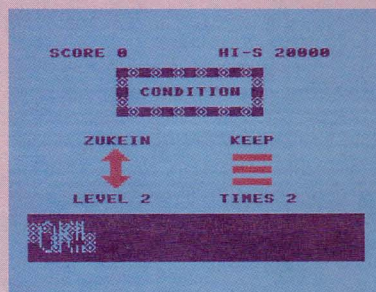
それじゃあ、選考会報告をしようか、といきたいところなんだけど、今月の選考会に担当は参加しなかったの、あまり詳しくことはわからない。

プログラムコンテストの影響だろうか、ふだんより投稿作品の数は少なかったようだ。

ただ、ひさびさに残念賞にどうだろう、と薦められた作品があったので、右のカコミで紹介することにした。

今回は、第12回季間奨励賞の発表をするぞ。

今月の残念賞 10画面：ZUKEIN



神奈川・竹氏圭(14歳)の作品。担当がしばらくやっていたら、スプライトの表示などにバグがポロポロ出てきた。もしバグがなかったら採用されていたはずの作品で、アイデアがよく、操作がカーソルキーだけというのもいい。きちんと完成させての再投稿を望む。

1行プログラムコーナー

かなり投稿数が増えてきた1行プログラム。今月は特集の予定だったんだけど、ちょっとした都合でできなくなったので、まさに作品と呼べる2作品を採用した。なにしろ2本しか掲載できない

かったし、まだ評価のすんでいない作品がかなりある。

そこでこれからは3か月ごとの特集ではなく、掲載できるときにどんどん採用していくことにしたから、ふるって投稿してほしい。



1行

UFOなんちゃくりく

東京・斎尾裕史

毎回のように登場する斎尾くんの作品だが、これはなかなかの秀作だ。

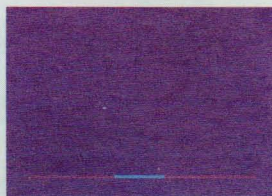
プログラムを正確に打ちこんでRUNすると、ピューっという効果音とともに、UFOが飛んでくる。

最初はゲームオーバーになってもいいから、画面の下を見よう。

茶色く地面が描かれていて、中央付近が緑色になっているはずだ。

これを確認したとき、まだゲームオーバーになっていなかったら、すかさずスペースキーを押そう。UFOが上昇しただろう。

このゲームの目的は、スペースキ



ーでUFOを上昇させたりしながら、緑色の部分にうまく誘導して、着陸させることなんだ。

全画面あるが、UFOが画面の上から出るとエラーになるので注意。

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$(0)="pyp"
:FORS=0TO59:DRAW"BM0,192C6R96C3R64C6L=S;
R96":E=ROUND(1)*8:SOUND8,15:FORY=0TO185:Y=
Y+1+3*STRIG(0):X=X+E:PUTSPRITE0,(X,Y):SO
UND0,Y:IFX<10RX>250THENE=-E:NEXTELSENEXT
:IFPOINT(X+2,Y+3)=3THENNEXTELSEBEEP:SCRE
EN0:PRINT"SC"S
```

1行

HIGH & LOW

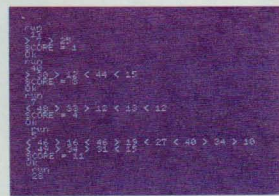
神奈川・阿部成雄

むかし、こんなタイトルの番組があったが、阿部くんの作品は音のHIGH&LOWだ。

ゲームをはじめのまゑに、音をはっきり聞きとるための準備として、ディスプレイのボリュームを少し上げておこう。

RUNするとすぐ音が鳴るので、その音が画面に表示された数字より、高いか低いかを当てるのだけど、最初はうまくいかないだろう。

なにしろ数字と音とをくらべるのだから、はじめのうちは失敗を覚悟して音を聞こう。



聞いた音が数字より高いと思ったら、カーソルキーの右を押す。低いと思ったら左だ。

失敗するまで続いている、失敗するとスコアを表示して終わる。

```
1 DEFUSR=342:DEFFNQ=(INT(RND(-TIME)*51))
:A=FNQ:PRINTA:FORI=0TO1:B=FNQ:P=46+B:PLA
Y"V15L32N=P;":FORJ=0TO1:S=STICK(0):IFS<>
3ANDS<>7THENJ=0:NEXTELSEPRINTMID$("<>",1
-(S=7),1)B::IFA=>BANDS=7ORA=<BANDS=3THEN
C=C+1:U=USR(0):I=0:A=B:NEXTIELSEPRINT:PR
INT"SCORE ="C
```


ファンダム INFORMATION

スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている「スペシャルチェックサム」のプログラムを、ミスのないように打ちこんでRUNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、行番号 > 確認用データとなっていて、掲載されている「スペシャル自身の確認用データ」と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の目で見て確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

「スペシャルチェックサム」が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブして、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようにおこなう。

- ディスクの場合
SAVE "ファイル名", A
- テープの場合

SAVE "CAS:ファイル名"
(CSAVEではいけない)

■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項

「スペシャルチェックサム」は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っている、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておこう。

よろこびいさんでRUNしたら、暴走してしまった、なんてことになったら、しゃれにもならないぞ。

■スペシャルチェックサムの実際の使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、もういちどロードしなおせばいい。

②つぎに「スペシャルチェックサム」を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、

MERGE "ファイル名"

を実行すればOKだ。

- ③あらかじめ、
SCREEN0:WIDTH40

スペシャルチェックサムプログラム

```

9000 ' SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S!=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S!=S!+D*(I-3):NEXT A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S!/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THEN C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S!=S!-A*B:NEXT
9100 PRINT USING "####>& &";VS:A$;:V=V1
9110 GOTO9020
  
```

スペシャル自身の確認用データ

```

9000>AH50 9010>8L60 9020>7QD0 9030>C970
9040>pD40 9050>G560 9060>Rq50 9070>ATE0
9080>RrP0 9090>rV80 9100>7q60 9110>????
  
```

を実行しておき、
④GOTO9000
とやって「スペシャルチェックサム」を走らせよう。
⑤画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにでも書き留めておこう。
長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。
⑥確認用データが違っていた部分の

リストを、1文字ずつ念入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。
⑦プログラムが完全になったら、DELETE9000-9110を実行して、「スペシャルチェックサム」のプログラムだけを取り除く。
⑧念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

ファンダム募集要項

ファンダムに投稿されたプログラムは、SCREEN0:WIDTH40を実行したときの画面で、リストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOKは含まない)によって以下の4タイプにわけられる。

- RP部門 1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品
- RP部門 N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
- RP部門 10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
- FP部門
10画面を超える本格的な作品。リストが複数でもかまわないが、誌面の都合上、掲載できないものは不可

投稿するプログラムのタイプは封筒の表に赤ペンで明記し、ディスクまたはテープでの投稿に限る。
また、作品には以下の事項を書き添えた解説の手紙を同封すること。
①住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
②プログラムの遊び方、タイトル名
③使われている変数の意味と、プロ

グラムの各処理ごとの詳しい解説
※マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明を付けること

- ④プログラムの資料、解法(RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)
- ⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクターやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

盗作や二重投稿は厳禁している。
1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れたる投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること。

採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。
また、6か月ごとに発売される本誌増刊号「プログラムコレクション50」に掲載された場合も、規定の掲載謝礼を差し上げている。

さらに採用作品の部門によって各奨励賞が設けられているので、受賞めざしてどんどん応募してほしい。

2つの奨励賞

■第13回年間奨励賞

1991年1月号から3月号に掲載されたRP部門の作品の中から、アイデアやテクニックに優れた作品を選び、奨励金3万円をさしあげます。

■第2回FPP部門奨励賞

1990年10月号から1991年3月号に掲載されたFPP部門の作品の中から、もっとも完成度の高い作品を選び、奨励金5万円をさしあげます。

ファンダムアンケート

今月のファンダムで、おもしろかったプログラムまたは記事をとつて答えてください。

アンケートに答えてくれた人の中から、抽選で10名の方にMファン特製テレカをさしあげます。

応募方法は、官製ハガキに、右下

にある応募券をはり、①今月のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事名をとつて、②住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号を明記して「ファンダムアンケート」係まで送ってください。締め切りは、10月31日までです。

このページへのおたより募集

このページでは、以下の各コーナーに対するお便りを募集しています。
①「1行プログラム」。採用者にはMファン特製テレカを進呈

- ②「質問箱」。誌面で答えてほしいプログラムに関する質問など
- ③「情報局」。掲載プログラムの改造法やバグ情報、メッセージなど

あて先はこちら

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
※表には各コーナー名を明記する。

なお応募作品は一切返却できません。また採用作品の著作権は徳間書店インターメディアに帰属します。

スーパー Beginners' 講座

超初心者

MSXをゲーム機のごとく扱っているキミ。MSXを買ったものの、どう使っていいかわからないでいるキミ。そんなキミのための、MSX使い方入門講座登場!

とにかくさわってみよう

MSXの新機種「turboR」(通称タボちゃん)が発売になるということで、生まれてはじめてパソコンに触れることになった人や、MSXを持っているものの、市販ゲームのROMやディスクを入れないで電源を入れたことのない人は、今月からはじまったこの講座を読むべし。そうすれば、キミにとって単なるゲーム機にすぎなかったMSXが、大切な宝物に思えるようになる。

それでは、キミの持っているMSXの電源を入れてみよう。

ただし、ゲームソフトなんかはセットしないで。

まあ、どんなにゲーム機がわりに使っている人でも、電源を入れただけの初期画面くらいは見たことがあるだろう。

初期画面はMSXの種類によって多少変わってくるが、タボちゃんの場合、右上の写真のような画面になる。

画面の上のほうになにやらごちゃごちゃ書かれていて、その下のほうに「Ok」と書かれているのがわかるかな? これをプロンプトという。

そして、そのすぐ下に「■」が表示されているだろう。こいつはカーソルという名前だ。入力された文字は、カーソルのあるところに表示されるのだ。

このふたつだけは全機種共通

している唯一のもので、これらが表示されているときは、MSXがキミの指令を待っている状態なんだ。

■キーボードに慣れよう

指令といっても、MSXにむかって「2たす5はいくつだ」などと叫んでも、MSXは答えてくれない。MSXに指令を与えるには、キーボードを使ってMSXの言葉(BASIC)を入力しなければだめなんだ。

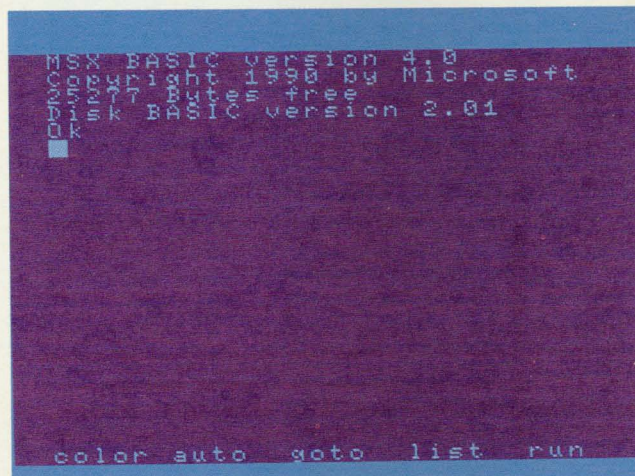
キーボードやBASICなんという「あーもうわかんないや」とか「やだなあ」なんて思うかも知れないが、ここをクリアしないとMSXは宝物になってくれない。だいいちそんなに大変なことでもないのだ。

キーボードの扱い方は、MSXに付いてくるマニュアルに詳しく書いてあるので、よく読んでおくといいだろう。まあ、どんなに詳しいマニュアルでも、ほんの数ページしかない説明だから、とにかく読むべし。

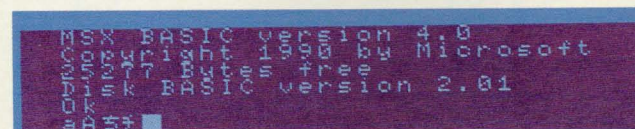
ひととおり読み終わったら、キーボードから文字を入力してみよう。はじめはBASICなんかわからなくていい。自分の名前や、知っている英語でいい。

ただし、でたらめにキーを押すのではなく、打ちこみたい文字を選んで入力していくのだ。

そうしているうちに、キーボードに慣れて、好きな文字が打



①これがタボちゃんの初期画面だ。プロンプトの「Ok」とカーソルの「■」がわかるかな?



②おなじキーを押しても、CAPSキーとかなキーの状態しだいでは4つの文字が表示される



③「PRINT 2+5」を実行したところ。ちゃんと「7」と表示して次の指令待ちになる

ちこめるようになってくる。

■MSXの言葉「BASIC」

キミはいま、MSXに指令するために必要なことをひとつマスターした。

じつは、それだけでもMSXに指令することができるんだ。

ために、MSXを電卓がわりにして、簡単な計算をやってみよう。

電卓なら、「2+5」とキーを押して「=」のキーを押せば「7」と答えが出てくる。

これがMSXの場合だと、PRINT 2+5

と打ちこんで、「=」ではなくリターンキーを押す(実行するという)。リターンキーは矢印の書かれたキーだ。

すると計算の結果である「7」が画面に表示されただろう。

電卓との大きな違いは、この「PRINT」という部分なんだが、じつはこれがBASICというもので、MSXはこういう命令によって動くのだ。

パソコンはプログラムで動く

MSXに自由に指令を与えるためには、BASICの命令を勉強する必要がある。

命令の種類はそんなに多くはないが、使いこなせるようになるには、かなりの時間が必要になるだろう。

しかし、BASICがわからないからといって、MSXを遊ばせておくのは損だ。

自分の知らない命令に出会ったら、まずマニュアルでその命令の意味を調べよう。

そして意味が少しでもわかったら、それをきっかけにどんどん使って身に付けてしまおう。

■命令をつなげてプログラムを組む

ところで、BASICの命令はMSXの言葉だとまよえに述べたが、個々の命令は「こんにちは」のような単語だと思えばいい。いや、思ってほしい。

みんながふだんおしゃべりするときに、単語だけで会話をする人は少ないだろう。

MSXだっておなじで、ほとんどの場合、各命令を「:」(コロン)でつなげて文章にしていくなんだ。

たとえば、
A=2+5:PRINT A
などのようにするわけだ。

ちょっと話が変わるが、こうして打ちこんだ命令は、画面を

消去すると、一緒に消えてしまうのが悲しい。

だから、ちょっと長めの命令をMSXに指令するときや、何度もおなじ命令を使うときは、行番号を付けてプログラムにするといい。

行番号を付けるなんていうと、また難しいことをいってると思うかも知れないが、そんなにたいしたことでもない。

もしいたことであっても、命令に行番号を付けてプログラムにしたときのメリットのほうは、はるかに大きいのだ。

フロッピーディスクなどに保存できるので、MSXの電源を切ってもへいさだし、画面を消してもプログラムは消えない。

実際に行番号付きの命令を打ちこむには、

10 PRINT 2+5
というぐあいに、命令のまゝに数字(行番号という)を付けて打ちこみ、リターンキーを押せば、その数字の行に登録される。

「あれ?」と思った人もいるだろう。数字がなければ「7」と表示されるはずだから。

いまやったのは行の登録だから、MSXは登録するだけで命令の実行はしないんだ。

行番号の付いたプログラムの打ちこみ例を、右に掲載しておいたので、参考にしてほしい。

プログラムの打ちこみ例

```
SCREEN0:WIDTH40
```

①掲載プログラムを打ちこむときは、必ずこれを実行してから打ちこもう

```
1 COLOR11, 
```

②44ページの1行プログラム「UFOなんちゃくりく」を打ちこんでみることにした

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$
```

③この「\$」はSHIFTキーを押しながら、「4」のキーで打ちこもう

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$(0)=
```

④「=」はSHIFTを押しながら「0」の右となりのキーで打ちこむ。テンキーでもいい

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$(0)="
```

⑤「"」もSHIFTを押しながら「2」のキーで打ちこむ

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$(0)="P
```

⑥「P」はCAPSキーをOFFにするか、SHIFTを押しながら「P」のキーで打ちこもう

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$(0)="P
```

⑦「リ」はかなキーをONにして、CAPSキーをOFFの状態ですら打ちこもう

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$(0)="P
```

⑧CAPSキーをON、かなキーをOFFにして「P」を打ちこもう

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$(0)="P
```

⑨いちばん右端に文字を打ちこむと、カーソルはつぎの行のいちばん左端に移動する

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$(0)="P
FOR5=0TO59:DRAW"BM0,19206896C3R64C6L=8:
R96":E=RND(1)*8: SOUND8,15:FORV=0TO185:Y=
Y+1+3*STRIG(0):X=X+E:PUTSPRITE0,(X,Y):SO
UND0,Y:IFX<
2
```

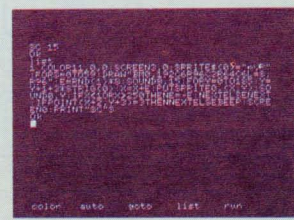
⑩これは不等号の「<」でひらがなの「く」ではないから注意しよう

```
1 COLOR11,0,0:SCREEN3,0:SPRITE$(0)="P
FOR5=0TO59:DRAW"BM0,19206896C3R64C6L=8:
R96":E=RND(1)*8: SOUND8,15:FORV=0TO185:Y=
Y+1+3*STRIG(0):X=X+E:PUTSPRITE0,(X,Y):SO
UND0,Y:IFX<10RX<256THENE=-E:NEXTELSENEXT
IFPOINT(0+2,0+3)=3THENNEXTELSEBEEP:SCRE
EN0:PRINT"SC"
2
```

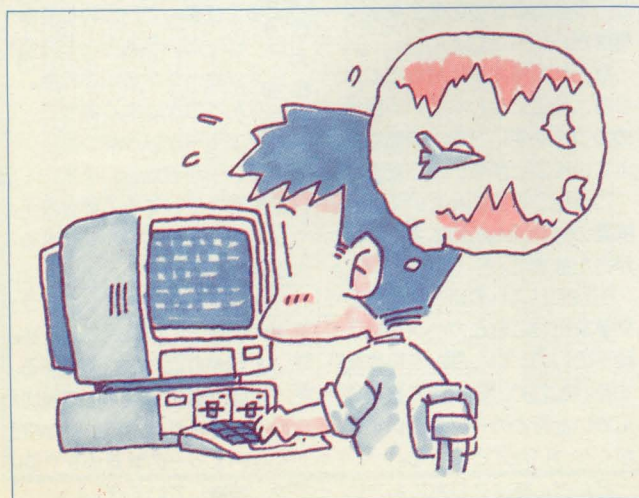
⑪最後の「」文字を打ちこみ終わったら、そこでリターンキーを押して行を登録しよう



⑫RUNするとちゃんと動く。よしよし



⑬RUNしたあとリストは残っている



掲載プログラムの打ちこもう

MSXが宝物になるというのは、MSXというパソコンを使いこなせてのことだが、べつに使いこなせなくても、MSXを持っているだけで、いままで知らなかったプログラミングの世界を、じゅうぶんに味わうことができる。

とはいっても、いきなり独力でプログラムを作るのはなかなか大変なことなので、ここはひととつ、他の人が作ったプログラムを打ちこんで、プログラミングの力を身に付けよう。

■ファンダムなどに掲載されたプログラムを打ちこもう

本誌には、読者からの投稿プログラムが数多く掲載されているから、気軽に選んで打ちこんでみよう。

プログラムの打ちこみに慣れるまでは、AVフォーラムか、ファンダムの1行プログラムあたりを打ちこんで経験値を稼ぎ、なれてきたら1画面プログラムなんかも打ちこんでみよう。

本誌に掲載されているプログラム(リストともいう)に使われている文字と、MSXの画面に表示される文字とは、少し違いがある。

49ページに、掲載リストの文字とMSXの画面に表示される文字、マニュアルなどに書かれている文字の対応表が掲載して

あるので、参考にしてほしい。

■掲載リストを打ちこむときのアドバイス

はじめに断っておくが、掲載リストでは、行番号がわかりやすいように赤くしてある。

そのために、はじめて掲載リストを見た人は、赤い数字にとまどうことが多いようだ。

赤い数字は行番号だけど、キーボードから打ちこむときは、ふつうの数字とおなじように打ちこめばいい。

掲載リストの打ちこみは、まず画面を消去してから行おう。

何か表示されているところに重ね書きをすると、たまによくないことが起こるから。

つぎに、LISTを実行して、プログラムが登録されていないか確認しよう。

もし、必要なプログラムが登録されていたら、フロッピーディスクかテープに保存しておこう。そして、NEWを実行するのだ。

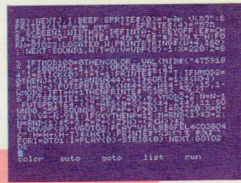
これは、MSXのなかに登録されているプログラムをすべて消してしまう命令なので、登録したプログラムを保存してから使うようにしよう。もっとも、必要でないプログラムまで、いちいち保存することはないが。

ミスのある場合



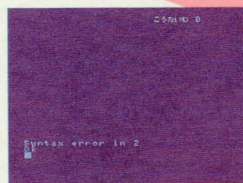
①画面プログラムを打ちこんでみた

ミスのない場合



②行2と行3を打ちこみなおして、もういちどRUN

RUNしてみる

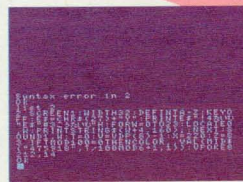


③RUNしたらエラーが2にでたぞ

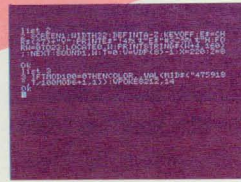


④こんどはちゃんとゲームがはじまった

エラーの出た行を調べる



⑤行2を表示してみたら、行もどくつついてた



⑥行2と行3はちゃんとなつてたわけた

いよいよ掲載リストの打ちこみだが、そのまえに、SCREEN0:WIDTH40を実行しよう。こうすれば、画面の横に表示できる文字数と、掲載リストの横の文字数がおなじ40文字になるので、打ちこみやすくなるぞ。

掲載リストは、いちばん左上の赤い行番号から、1文字ずつ確認して打ちこんでいこう。

もし打ち間違えたら、その場でなおしておこう。

このとき、コロンの区切られた、ひとつひとつの命令をよく見ながら打ちこむといい。

なんにも考えずに打ちこむよりも、そこに使われている命令のつづりや使い方を、自然に覚えていくことが多いからだ。

こうして打ちこんでいくと、画面のいちばん右側にカーソルがきたはずだ。

そしてリストのいちばん右の文字を打ちこむとカーソルは1段下の行の、いちばん左に移動する。これで、いままで打ちこんでいた行とカーソルのいる行がくっついたことになる。

どんどん続けて打ちこんでい

くと、掲載リストのその行の終わりにいくはずだ。

掲載リストの行の終わりは、次の行番号の手前になる。

行の終わりにきたらここでリターンキーを押して登録しよう。念のため、リストを表示させてちゃんと打ちこめたか調べるといい。

こうして全ての行を打ち終えれば完成だ。

■エラーはプログラムのミスを知らせてくれる親切者

プログラムを打ちこみ終わる、よろこび勇んでRUNしてみたら、ピッという音とともに何やらメッセージが表示された。

なんてことはよくあって、これがエラーというやつだ。

エラーが出たら、まずLIST命令を使ってその行を表示させて、ミスがないかを調べることからはじめよう。

かんたんなミスだったらラッキーと思っている。でも、ちょっとわかりにくいものもある。

次の講座では、この親切だけど、できればお目にかかりたくないエラーの撃退法をやるので、期待していてほしい。



MSXの文字と掲載リストの文字

本誌に掲載されたプログラムのリストに使用されている文字は、ちょっと変わっていて、なかには赤い文字がまじっていたりする。

下の2つの表を見てほしい。

左側にあるのが、マニュアルなどでよく見かけるふつうのキャラクタコード表で、右側がMファンに掲載されたプログラムの、リストに使用されている文字で作ったキャラクタコード表だ。

キャラクタコード表なんていわれても、なんのことかわからない人もいるだろう。

キャラクタコード表とは、文字ごとに決まった番号の順に、文字を並べたもので、プログラムを自分で組むようになると、かなり重宝するものだ。

MSXで打ちこむことのできる文字の一覧表だと思えばいい。

キャラクタコード表というくらいだから、文字とキャラクタコードとの対応がでるはずだ。

たとえば、「A」のキャラクタコードは&H41となる。

&H41ってなんだろう？と思った人は、「PRINT &H41」と実行してみよう。65と表示されただろう。これはMSXで扱える数字のひとつで、16進数というものだ。

2つの表を見比べると、あきらかに違う部分がある。右の表にある、赤で記された文字がそれだ。

これは、キーボードからはふつうには打ちこめない文字で、なおかつ画面では文字の形さえないという、やっかいな文字だ。

そんな文字でも、ごくまれにリストに現れたりするから困る。

キーボードから直接打ちこめないで、これらの文字を使ったプログラムには、どうやって打ちこむかを記した注意が付いている。

まあ、注意を読んで打ちこめなくても、本当に打ちこめたかは空白なので確認にいくが。

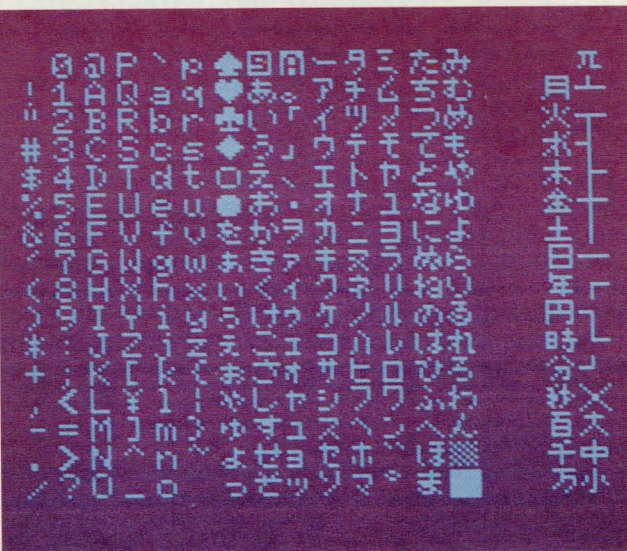
そこで、右上にこれらの文字に形を付けるキャラクタ定義プログラムを掲載しておいたので、打ちこんで保存しておこう。これを一度実行すればつぎにSCREEN文を実行するまで目に見えるようになる。

また、右にある写真は、表にあわせて画面に文字を表示させたもので、上のキャラクタ定義プログラムを使って見えない文字も見えるようにしてある。

掲載リストには、なんの文字かわかりにくいものがあり、そんなときは、2つの表と写真とをよく見比べて文字を判別してほしい。

キャラクタ定義プログラム

```
10 AD=PEEK(&HF925)*256
20 FOR I=0 TO 2:READ B,A$
30 FOR J=0 TO 7:VPOKE AD+B*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT J,I
40 DATA 144,FC84B484F484FC00
50 DATA 160,FCCCB4B484B4B400
60 DATA 254,AA54AA54AA54AA00
```



保存版キャラクタ表

■ふつうのキャラクタコード表

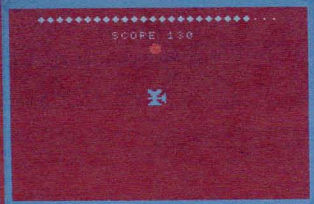
16進数上1桁		グラフィックキャラクタ															
16進数下1桁		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0				@	P	`	p	♠				一	タ	ミ	た	み	
1	!	1	A	Q	a	q	♥	あ				ア	チ	ム	ち	む	
2	"	2	B	R	b	r	♣	い				イ	ツ	メ	つ	め	
3	#	3	C	S	c	s	♦	う				ウ	テ	モ	て	も	
4	\$	4	D	T	d	t	○	え				エ	ト	ヤ	と	や	
5	%	5	E	U	e	u	●	お				オ	ナ	ユ	な	ゆ	
6	&	6	F	V	f	v	を	カ				カ	ニ	ヨ	に	よ	
7	'	7	G	W	g	w	あ	き				ア	キ	ヌ	ら	ぬ	
8	(	8	H	X	h	x	い	く				イ	ク	ネ	り	ね	
9	)	9	I	Y	i	y	う	け				ウ	ケ	ノ	る	の	
A	*	:	J	Z	j	z	え	こ				エ	コ	ハ	レ	は	
B	+	;	K	[	k		お	さ				オ	サ	ヒ	ロ	ひ	
C	,	<	L	¥	l		や	し				ヤ	シ	フ	ワ	ふ	
D	-	=	M	]	m		ゆ	す				ユ	ス	ヘ	ン	へ	
E	.	>	N	^	n	~	よ	せ				ヨ	セ	ホ	ゝ	ほ	
F	/	?	O	_	o		っ	そ				ッ	ソ	マ	。ま		

①これはMSXのマニュアルなどに付いてくるふつうのキャラクタコード表で、すべて画面に表示可能な文字。いくつかの文字は空白になっていて、画面でも形はない

■Mファン掲載リスト文字との対応表

16進数上1桁		グラフィックキャラクタ															
16進数下1桁		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0																	
1	!	1	A	Q	a	q	♥	あ				ア	チ	ム	ち	む	
2	"	2	B	R	b	r	♣	い				イ	ツ	メ	つ	め	
3	#	3	C	S	c	s	♦	う				ウ	テ	モ	て	も	
4	\$	4	D	T	d	t	○	え				エ	ト	ヤ	と	や	
5	%	5	E	U	e	u	●	お				オ	ナ	ユ	な	ゆ	
6	&	6	F	V	f	v	を	カ				カ	ニ	ヨ	に	よ	
7	'	7	G	W	g	w	あ	き				ア	キ	ヌ	ら	ぬ	
8	(	8	H	X	h	x	い	く				イ	ク	ネ	り	ね	
9	)	9	I	Y	i	y	う	け				ウ	ケ	ノ	る	の	
A	*	:	J	Z	j	z	え	こ				エ	コ	ハ	レ	は	
B	+	;	K	[	k		お	さ				オ	サ	ヒ	ロ	ひ	
C	,	<	L	¥	l		や	し				ヤ	シ	フ	ワ	ふ	
D	-	=	M	]	m		ゆ	す				ユ	ス	ヘ	ン	へ	
E	.	>	N	^	n	~	よ	せ				ヨ	セ	ホ	ゝ	ほ	
F	/	?	O	_	o		っ	そ				ッ	ソ	マ	。ま		

②Mファンの掲載リストに使われている文字で作ったキャラクタコード表。赤くなっている文字は、画面で空白に見える文字を区別するために形を付けたもの



けんだま

遊び方は35ページにあります

```
1 SCREEN1,1,0:COLOR15,1:WIDTH32:DEFINT A-Z:KEYOFF:READC$,D$:FORI=0TO36:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$(C$+D$,I*2+1,2)):NEXT W=60:Z=1:P=2:R=1:V=15:E$=CHR$(27):GOSUB6:PRINTES"Y!$"STRING$(25,165):DATAACCFC7933
2 PUTSPRITE0,(120,80+W),9,4:PUTSPRITE1,(118-(P>2)*0,80+Y),3,P+(P>1)+(P=2):G=G+1:LOCATEG*20+3,1:PRINT"◆":IFG=500THEN7
3 S=STICK(0):IFS=5THENIFR>0ANDH>0ANDW<Y-3ANDW>Y-12THENH=-(H>12ORP=1)*4:Y=0:W=-8:Z=1:R=0:A=P*2+40:PLAY"S10M1000L64N=A;":P=-P*(P<>2):K=K+1-(P>2)*(P=2)*3:GOSUB6ELSEA=-4*(Y<45):Y=Y+A:W=W+A:Z=Z-A*2ELSEB=Y:Y=0:A=Z:Z=1:IFH=0THENH=A:W=W-B
4 W=W+H:H=H-(H<>0)*2:H=H+H*3*(W<Y-52):A=(S=3)*(H<>0):P=P+A+(P+A=5)*4:R=R+A:IFW>Y+60THENR=1:H=0:W=Y+60:P=2:V=V+(V>1)
5 GOTO2:DATAFF3379FC00007D837BFD78007C383892D6FED69292D6FEFED692387C70F8F8F870
6 PRINTES"Y#+$USING"SCORE###0";K:RETURN
7 PRINTES"Y%$USING"=BONUS###0=";V*5:FORI=1TOV*5:K=K+1:GOSUB6:PLAY"C":FORJ=0TO9:PRINTES"Y#3$CHR$(48+J):NEXTJ,I:GOSUB6:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

プログラマから
ひとこと

アイムノットムーン

[Otan-Soft]どもも/ 初投稿で初採用、うれしいかぎりでございます。しかし一このプログラムは、もう1本送ったやつのおまけのつもりだったのに、採用されるとは思ってもいりませんでした。これからも投稿したいと思いますが、なんせ受験生なのでしばらくプログラムはやめようと思います。最後に、さとくん、ヨッチ、その他、五條市の方々、私を覚えていらっしゃるいましたら、手紙もしくは電話をくださいませ。アイムノットムーン。それではお元氣よう！



変数の意味

スプライト座標

W.....たまのY座標

Y.....けんだまのY座標

その他の変数

A.....汎用

B.....保存用

C\$, D\$.....スプライトパターンデータ読みこみ用

E\$.....エスケープシーケンス用: CHR\$(27)が入る

G.....タイム

H.....たまのY座標増分

I, J.....ループ用

K.....スコア

P.....けんだまの形

R.....けんだまの形をかえたかどうかの判定用

S.....スティック入力用

V.....ボーナス点

Z.....たまをはねあげる力

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定 ●スプライトパター

ン定義 ●変数設定 ●画面作成 ●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

2 けんだまあらわる

●けんだま表示 ●残り時間表示 ●タイムオーバー判定

3 たまが飛んで!

●スティック入力 ●けんだま移動判定 ●たまをうけとめたかどうか判定 ●たまを飛ばすかどうか判定

4 どうなった?

●たまの移動計算 ●けんだまの形を変えるか判定 ●たまが落ちたかどうか判定

5 データ

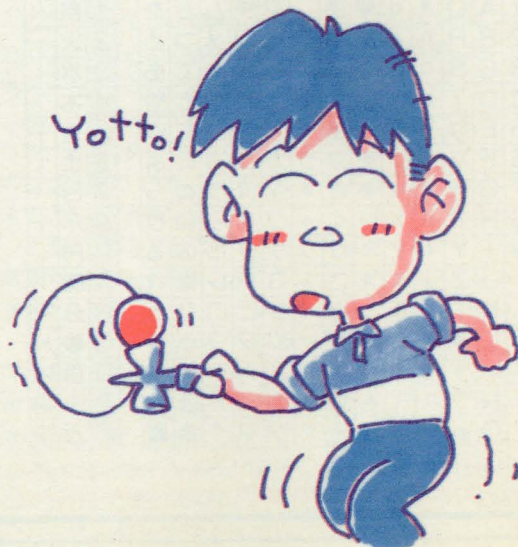
●行2へ戻る ●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

6 スコア表示

●スコア表示サブ

7 リプレイ

●ボーナス点表示・計算 ●リプレイ



MSX MSX2/2+ RAM8K BY HIDEYUKI

コロシアム

Colosseum

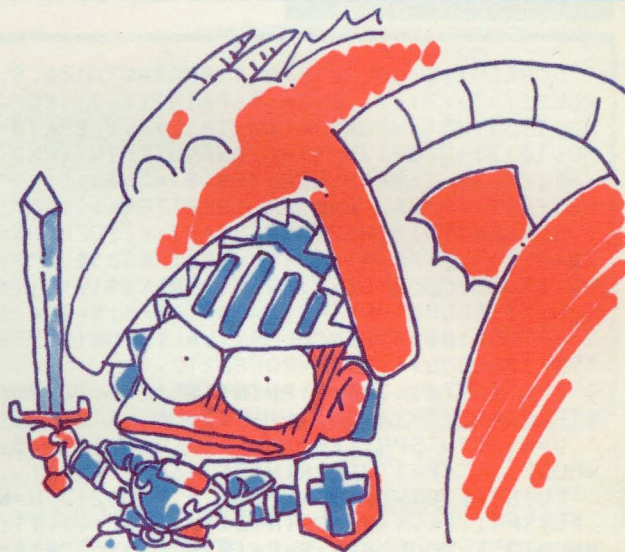
遊び方は36ページにあります

```
1 SCREEN1,1,RND(-TIME):COLOR1,14,0:WIDTH
14:KEYOFF:DEFINT A-Z:FORI=1TO38:VPOKE775-
(I>7)*7421-(I>9)*6130+I,ASC(MID$("7CSアッ
9ッV"ss)00077pq#ラまOGMUXe8;N 0="I,1))+
1:NEXT:FORI=0TO1:PRINT:PRINT"PLAYER" I+1
2 PRINT:PUTSPRITEI+1,(I*20+110,136),I*8+
4,I*2:INPUT"(HP,AP,AC,SP)";H,A,C,S:CLS:I
FH<10RA<10RC<10RS<10RH+A+C+S>100THEN I=
1:NEXTELSEH(I)=H*30:A(I)=A:C(I)=C:S(I)=S
:NEXT:P=-(S(0)>S):J=P:FORI=0TO415:VPOKEI
+6144,97-(I<160)*8:NEXT:D=6919
3 SOUND7,53:SOUND12,9:Q=P:P=1-P:IFS(Q)-S
(P)+97<RND(1)*194THENH(Q)=H(Q)-(A(P)-C(Q
)+97)*(RND(1)/10+1):VPOKEQ*4,15:SOUND6
,16:SOUND8,16:SOUND13,15ELSEVPOKEQ*3-2
,Q*18+94:SOUND2,80:SOUND9,16:SOUND13,9
4 FORI=0TO16:J=SQR(1)-J:PUTSPRITEQ,(Q*4+
114,P*2+136),P*4+4,J+P*3:NEXT:VPOKEQ*4
,Q*8+4:VPOKEQ-2,110:VPOKEQ+1,136
5 SOUND8,0:SOUND9,0:IFH(Q)>0THEN3ELSEVPO
KED+Q*4,1:LOCATE,2:PRINT"PLAYER"P+1"WON!
!":FORI=0TO1:VPOKE8204,J*RND(1)*16+176:I
FRND(1)<.2THENSOUND9,16:SOUND13,15
6 J=1-J:I=-STRIG(0):NEXT:SOUND9,0:RUN
```

プログラマから
ひとこと

歓声のつもりで入れたのですが

[HIDEYUKI] なんとなくありがちなゲームですが、グラフィックと音にも力を入れたので、鑑賞プログラムとしても利用できません。ちなみに、戦闘が終わったあとに聞こえる「ビューウッビューウッ」という音は観客の歓声のつもりで入れたのですが、わかってもらえるでしょうか。6月号で紹介したJ.Nこと中嶋潤一郎くん、「大数」に名前載っておめでとう。ほら、MFファンにも載せてあげたよ。彼は進研模試で名前が「ナカジマジュンイチ」までしか入らず困っています。それはともかく、98NOTEを手に入れた彼は、MSXユーザーの私に実行速度の速さで攻撃してきますが、グラフィックとFM音源で追い返します。新登場のR800もV30に負けるので残念です。友だちに「Colosseum」をパーティで戦えるようにしろ、とかトーナメントでできるようにしろといわれましたが、めんどいのでやめました。ステータスは体力重視ですが、気に入らなかったら改造して気に入るようにしてください。



変数の意味

- A.....攻撃力入力用
- A(n).....各プレイヤーの攻撃力⇒nはプレイヤー番号※以下おなじ
- C.....防御力入力用
- C(n).....各プレイヤーの防御力
- D.....VRAMアドレス用⇒定数の6919が入る
- H.....体力入力用
- H(n).....各プレイヤーの体力
- I.....ループ用
- J.....カウンタ(攻撃プレイヤーのアニメーション用/観客のざわめき用)
- P.....攻撃側プレイヤー番号
- Q.....防御側プレイヤー番号
- S.....すばやさ入力用
- S(n).....各プレイヤーのすばやさ

プログラム解説

12初期設定

- 画面設定 ●乱数初期化 ●変数型定義 ●キャラクタパターン、キャラクタ色、スプライトパターン定義 ●各プレイヤーのデー

タ入力 ●データ判定⇒範囲外なら再入力/範囲内なら体力を30倍する/先攻決定(スピードの速いほうが先に攻撃する)/画面の作成

3戦闘処理

- PSG設定 ●攻撃側交代 ●攻撃成功判定 ●ダメージ計算 ●ダメージを受けたプレイヤーの色を変える ●効果音

4画面表示処理

- アニメーション処理 ●ダメージを受けたプレイヤーの色を戻す ●戦士を元の位置に戻す ●ドラゴンを元の位置に戻す

5戦闘終了判定

- PSG設定 ●ダメージを受けたキャラクタが生き残ったかの判定⇒生き残っていれば行3へ飛ぶ/死んだプレイヤーを黒くする ●勝利者表示 ●観客がざわめく処理 ●歓声を出す

6リプレイ

- リプレイ(トリガー入力) ●PSG設定 ●プログラムをもう一度走らせる

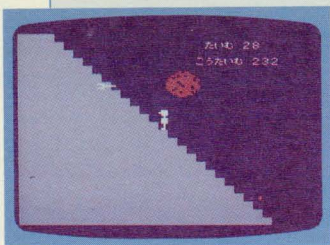
毎度おなじみ

MSX

プログラムコレクション
ファンタムライブラリー

8

5月号から10月号に掲載したプログラムより50本を厳選。ほかにAVフォーラム再放送や「BASICテクニックエッセンス」も掲載。11月26日発売予定。税込定価880円。



MSX MSX2/2+ RAM8K BY まもてん

階段を登ろう

遊び方は36ページにあります

```
1 SCREEN2,3:COLOR15,0,1:FORI=0TO1:CLS:CI
RCLE(7,7),7,,,,.8+I*.4:PAINT(7,7):FORJ=R
ND(I-3)TO31:VPOKE14400+I*32+J,VPEEK(J-(J
MOD16>7)*248-(J*16)*8)ANDNOT2^INT(RND(1)
*8):NEXTJ,I:BEEP:SPRITE$(0)="pみり(たワ":S
PRITE$(1)="pみppp `":SPRITE$(4)="た?た
2 SCREEN1:WIDTH32:DEFINTA-Z:KEYOFF:ES=CH
R$(27)+"Y":PRINTE$"!4たいむ"ES"#3こうたいむ"H:FO
RW=0TO23:LOCATE0,W:PRINTSTRING$(W+4,160)
::NEXT: SOUND1,W:T=0:V=VDP(8)-1:X=220:Z=8
3 IFTMOD100=0THENCOLOR,VAL(MID$("475918
",T/100MOD6+1,1)):VPOKE8212,14
4 I=STICK(0):T=T+1:PRINTE$"!7T:IFWMD2=
0THENJ=(I*3=1ANDW<44)+(I>6ORI=1)*(W>4)
5 W=W-J:PUTSPRITE0,(W*4+32,W*4-13),15,1-
WMD2:IFT=H+1THENPRINTE$"%3きろく こうしん!
6 PUTSPRITE1,(X+30,Y-20),6,YMOD2+2:N=N-1
:PUTSPRITE4,((Z-ABS(N+3)+6)*4,Z*4),11:SO
UND0,255:SOUND8,P:P=P+(P>0):I=X<220:X=M-
X*I:Y=-N-Y*I:IFX<YTHENP=15:M=RND(1)*3+2:
N=RND(1)*5+3:Z=Z+(Z>W)-(Z<W))*2
7 ONVDP(8)-VGOTO3:PLAY"V15L8BGFEL4C03G04
C":H=H+(H-T)*(H<T):PRINTE$"%3けいむ おうは":
FORI=0TO1:I=PLAY(0)-STRIG(0):NEXT:GOTO2
```

727ラマから
ひとこと

沖縄の暑医くん、北海道の寒井くん

【まもてん】「ラフ」以来、2回目の採用のまもてんですが、誰か覚えている人があるでしょうか？ 沖縄の暑医さん、北海道の寒井さん、その他ファンレターを出してくれた全国各地の多数のみなさん、ありがとうございました。では、その一部を紹介します。「ラフ」はいいゲームですね。(中略)まもてんさんの新しいゲームに期待しています」……広島山川くんからの手紙でした。



山川くん、期待にこたえて新しいゲームを出しましたよ！ぜひ遊んでね！このへんでは、ぜんぶうそです(あたりまえか)。ところで、いっしょに送った「ラフ2」はどうなったんだろう。友だちには評判がよかったのに。おっと、友だちのAくんがなが書きたいようなのでわかります。——の予定だったんだけど、「Aくんはかっこいい」その他いろんなことを書いていたので、消して書き直しています。Aくん、ごめんなさい。許してください。OZOさん。(見てるかどうか知りませんが)「Fighting Soccer」はほんとに楽しかったです。

変数の意味

スプライト座標

W……プレイヤーの座標⇒X、Y座標両方に使用される
X、Y……岩の座標
Z……矢の座標⇒X、Y座標両方に使用される

その他の変数

ES……エスケープシーケンス用：CHR\$(27)+"Y"が入る
H……ハイスコア

I、J……ループ用
M、N……岩の座標増分
P……岩の音の大きさ
T……タイム
V……行2でVDP(8)-1の値をセット⇒スプライトの衝突による分岐に使用される

プログラム解説

12初期設定

●画面設定●岩のスプライトパターン定義⇒先に作成されたデータをもとに岩のスプライトパターンを定義する●画面設定●

変数型定義●エスケープシーケンス設定⇒文字の表示位置指定用●画面作成●変数初期化

3ゲーム背景処理

●タイムから背景色を設定●キャラクターの色設定

4タイム処理

●スティック入力●タイムを増やす●タイム表示●移動中ではなければ入力によりプレイヤーの移動増分計算

5プレイヤー表示

●プレイヤー移動●プレイヤー

表示●記録更新判定

6障害物移動

●岩の表示●矢の表示●岩の効果音発生●音の大きさ調整●岩の座標更新●岩のはみ出しチェック●岩の跳ね上がり判定⇒判定があれば岩の座標増分設定／矢の座標更新

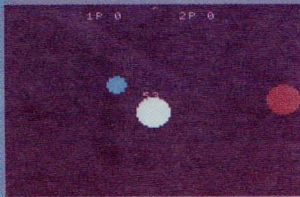
7ゲームオーバー判定

●スプライト衝突による分岐⇒衝突しなければ行3へ●効果音●ハイスコア更新●ゲームオーバーメッセージ表示●リプレイ(トリガー入力)●行2へ飛ぶ



ちぢんでポン!

遊び方は37ページにあります



```
1 DEFINT A-Z:COLOR15,1,14:SCREEN2,3,0:A=1
4335:FORI=0TO7:CLS:CIRCLE(8,8),I:PAINT(8,8):FORJ=0TO1:FORK=0TO1:FORL=0TO7:A=A+1:
VPOKEA,VPEEK(J*8+K*256+L):NEXTL,K,J,I:SC
REEN1:WIDTH32:KEYOFF:ES=CHR$(27)+"Y"
2 FORI=0TO1:READX(I),Y(I),P(I):NEXT:READ
A,B,C,D,G,H:PLAY"TOL8SM4500C4CED4DFGEFDC
":TIME=0:DATA,78,,224,78,,112,,10,,
3 P=1-P:Z=P(P):M=X(P):N=Y(P):O=4:R=7:IFS
TRIG(P)THENP(P)=Z-(Z<7):O=7ELSEIFZTHENP(
P)=0:V=ABS(A-M):W=ABS(B-N):IFV<30ANDW<30
THENPLAY"N24":C=SGN(A-M)*Z*(V/30+1):D=SG
N(B-N)*Z*(W/30+1):O=15-2*P:R=5
4 S=STICK(P):X(P)=M-(Z=0)*(S=3)*(M<216)
-(S=7)*(M>6))*16:Y(P)=N+(Z=0)*(S=1)*(N>
0)-(S=5)*(N<158))*16:F=A+C:IFF<0ORF>224T
HENPLAY"G":C=-C:H=H-(F<0):G=G-(F>0):R=6
5 T=TIME*60:IFB+D<0ORB+D>159THEND=-D:R=6
6 PRINTES"!1P"G;ES"!32P"H;ES"+.60-T:A=
A+C:B=B+D:PUTSPRITEP,(X(P),Y(P)),O+2*P,7
-P(P):PUTSPRITE2,(A,B),10,R:IFT<60THEN3
7 PLAY"GEFDECC":VPOKE6912,208:PRINTES"+,
"MID$("2P WON!!DRAWN...1P WON!!",SGN(G-H
)*8+9,8):POKE-869,1:RESTORE:CLS:GOTO2
```

変数の意味

スプライト座標

A, B.....黄ボールの位置/A
はスプライトパターンジェネレ
ータテーブルのアドレスとして
も使用
C, D.....黄ボールの速度ベク
トル
F.....黄ボールの移動後のX座
標
M, N, X(n), Y(n).....プ
レイヤーボールの位置(nが0
のとき青ボール、1のとき赤ボ
ール)
V, W.....プレイヤーボールと
黄ボールの距離(絶対値)

その他の変数

ES.....エスケープシーケンス
用:CHR\$(27)+"Y"が入
る
G.....1Pのスコア
H.....2Pのスコア

I, J, K, L.....ループ用
O.....プレイヤーボールが縮ん
でいるか縮んでないかを分ける
ためのカラーコード基本値
P.....処理中のプレイヤー番
号-1
P(n).....プレイヤーボールの
大きさ(0~7で、値が大きいほ
ど小さい)
R.....黄ボールの大きさ(スプ
ライトパターン番号)
S.....スティック入力用
T.....タイムカウント用
Z.....修正前のP(n)

■スプライト面

0 青ボール(1P)

1 赤ボール(2P)

2 黄ボール

■スプライトパターン番号

0~7 大きさ別のボール

プログラム解説

1 初期設定

●整数型宣言●画面初期化●ボ

プログラマから
ひとこと

珍しく好評

[HIDEYUKI]これは、いつも私のゲームを「くそゲー」と呼ぶ友だちに、珍しく好評だった2人用スポーツ(?)ゲームです。だまされたと思って打ちこんでください。ほんとうにだまされるでしょう(うそ)。黄色の球がいろんな方向にはね返るのがミソです。制限時間は1分ですが、好きな数値に改造してください。真剣にやれば燃えると思います。では、また会う日まで……。



ールパターン描画とスプライト
パターンジェネレータテー
ブルへの登録●画面モード再設定●
エスケープシーケンス設定

2 データと読みこみ

●ボールの位置と大きさ設定●
変数初期化●効果音●TIME
初期化●ボールの位置と大きさ
データ(この行で読みこみ)

3 縮んでポン!

●プレイヤー切り換え●変数の
設定と初期化●トリガー入力判
定⇒トリガー入力があればボ
ールを小さくする/トリガー入
力がなくて前回あればボールを
最大にする/黄ボールにあたっ
たとき、速度ベクトル、大き
さ、プレイヤーボールのカラー
コード基本値の修正

4 移動と壁衝突1

●スティック入力●プレイヤー
ボールの大きさが最大なら座
標更新●黄ボールが左右の壁
にあたったかの判定⇒あ
ったなら速度ベクトルX成分反
転/スコア更新/大きさ修正

5 壁衝突2

●タイムカウント●黄ボール
が上下の壁にあたったかの判
定⇒あ
ったなら速度ベクトルY成

分反転/大きさ修正

6 表示と終了判定

●スコア、タイム表示●黄ボ
ールの座標更新●プレイヤー
ボールの表示●黄ボールの表
示●終了判定

7 結果表示

●効果音●スプライト消去●結
果表示●STOPキーを押した
状態にする●リプレイ

補足

『ちぢんでポン!』の投稿時の
バージョンでは、黄ボールの速
度ベクトル修正に、プレイヤー
ボールとの距離をからめていた
が、これはいただけない。

行3の上から4行目、右寄
りにある、「V/30+1」という
のと、すぐ下の行の中央寄りに
ある、「W/30+1」という部
分は、「V/(V+W)」、「W/
(V+W)」となっていたが、これ
では黄ボールとプレイヤーボ
ールが完全に重なったときに、
「Division by zero」のエラ
ーが出るというバグがあった。

(V+W)は定数に置き換えて
おいた。ちなみに、この数値を
変えれば、ゲームの特性を変
えることができるが30くらいが適
当だ。

毎度おなじみ

MSX プログラムコレクション
ファンタムライフライリー 8

5月号から10月号に掲載したプログラムより50本を厳選。ほかにAVフォーラム再放送や「BASIS」も掲載。11月26日発売予定。税込定価880円。



「ファンタムニュース/最近の出来事②」「まずはブレーキをつけろ!」「レース本番前の予選をつけろ!」「シグナル音がほしいぞ!」「蒲団にポイントをつけて、全16戦で勝負がつくようにしろ!」「ポイントの集計機能をつけろ!」「マシンどうしの衝突判定をつけろ!」「障害物のあるコースもつくれ!」etc.....あるていどところで「DRIVE気分turbo R」として本誌に掲載した。⇒(次のページにつづく)

KG=SIP

遊び方は37ページにあります

```

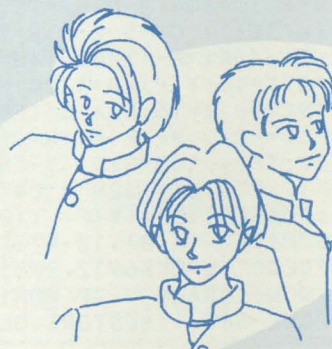
1 COLOR15,1,1:DEFINT A-Z:SCREEN5:OPEN"GRP
: "AS#1:SETPAGE0,1:CLS:FOR I=0 TO 1:READ M$(I
),X(I),Y(I),M(I):NEXT LINE(70,70)-(105,1
05),15,B:LINE(160,70)-(195,105),9,B:SETP
AGE1,0:LINE(75,50)-(180,165),2,B:DATA V15
06L64C,85,60,4,V1506L64B,170,155,8
2 FOR A=0 TO 1:ON-STRIG(A+1)-STRIG(A+3)*2+1
GOTO 5,3,4,5
3 PLAYM$(A):IF J(A)=1 THEN LINE(X(A),Y(A))-
(Q(A),R(A)),10+(A=1)*3,BF:J(A)=0:GOTO 5EL
SE J(A)=1:Q(A)=X(A):R(A)=Y(A):GOTO 5
4 PLAYM$(A):IF J(A)=1 THEN CIRCLE(Q(A),R(A)
),SQR((X(A)-Q(A))*(X(A)-Q(A))+(Y(A)-R(A)
)*(Y(A)-R(A))),10+(A=1)*3:J(A)=0 ELSE J(A)
=1:Q(A)=X(A):R(A)=Y(A)
5 S=STICK(A+1):IF S=0 THEN S=M(A)
6 X(A)=X(A)-(S>1 AND S<5)+(S>5 AND S<9):Y(A)
=Y(A)+(S>0 AND S<3 OR S=8)-(S>3 AND S<7):IF POI
NT(X(A),Y(A))<>1 THEN 8
7 PSET(X(A),Y(A)),15+(A=1)*6:COPY(X(A)-1
7,Y(A)-17)-(X(A)+16,Y(A)+16),0 TO (71-(A=1
)*90,71),1:M(A)=S:NEXT:GOTO 2
8 SETPAGE0,0:PRESET(70,80):PRINT#1,"PLAY
ER";1-(A=0);"0 かち !":POKE-869,1:RUN

```

プログラマから
ひとこと

Hi, How're You Doin'?

【TOPPY SOFT.】はいい/ TOPPY SOFT.でーす/ 当ソフトハ
ウスは3年くらいまえに作ったグループでメンバーは富田、川口、荻島の3
人です。あとむかしは小川という怪物もいたのですが、最近はぜんぜん見か
けません。ところでこのプログラムはしばらくまえにKG(くだらないゲー
ム)コンテストというほんとうにくだらないことを3人でやったときに社長
☆富田が作ったもの(2画面、試合結果セーブ付き)を1画面に直したもので
す。単純なようでなかなか奥が深く、楽しめると思います。この号が出るこ
ろは大学受験の10日くらいまえだと思います。受験が終わったらまたなにか
送ろうと思うので期待しててください。



TOPPY SOFT STAFF

変数の意味

X(n)、Y(n)……プレイヤー
の座標⇒nはプレイヤー番号、
以下同様

M(n)……現在の移動方向

J(n)……セットしているかど
うか⇒1=している、2=して
いない

Q(n)、R(n)……セットした
座標

M\$(n)……セットしたときの
効果音

A……現在処理中のプレイヤー
番号

I……ループ用

S……スティック入力用

プログラム解説

1 まず、枠をかくて

●初期設定●グラフィック画面
オープン●画面消去●初期デー
タ読みこみ●画面枠表示●各種
データ(行1で読みこみ)

2 ゲーム開始

●メインループ開始●トリガー
入力による分岐

3 しかく!

●効果音●すでにセットしてい
たら四角をかく、そうでなけれ
ば座標をセット

4 まる!

●効果音●すでにセットしてい
たら円をかく、そうでなければ
座標をセット

5 どっちへいくの?

●スティック入力●押されてい
なければ現在の移動方向を代入

6 ぶつかってなければ

●座標計算●ゲームオーバー判
定

7 自分を表示

●自分の点を表示●枠内にCO
PY●移動方向保存●メインル
ープ終了●行2へ戻る

8 どっちが勝った?

●勝者表示●リプレイ

補足

このゲームのように8方向へ
移動するゲームの場合、移動計
算の部分には、論理式ではなく
配列変数を使うようにしよう。

具体的には、はじめにST I
OK関数に対するX、Y方向の
移動増分を、

```

FOR I=1 TO 8:READ
T(I),U(I):NEXT:D
ATA0,-1,1,-1,1,
0,1,1,0,1,-1,1,-
1,0,-1,-1

```

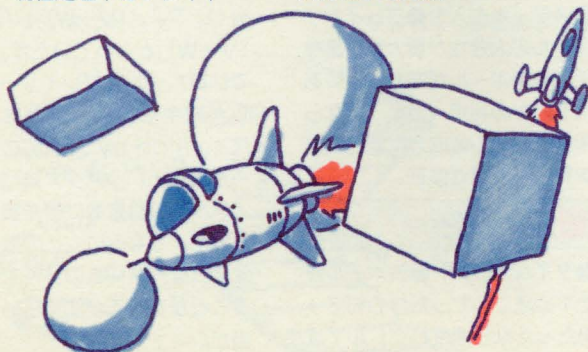
として設定しておいて、メイン
の移動計算の部分で、

```

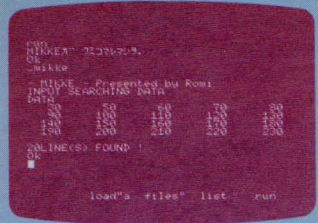
X(A)=X(A)+T(S)
Y(A)=Y(A)+U(S)

```

とすれば、スピードもはやくな
り、リストもスマートになる。



MSX MSX2/2+ RAM64K BY Romi



ミッケ MIKKE

遊び方は42ページにあります

注意

このプログラムは、マシン語を使用しています。プログラムを念入りにチェックしてください。また、このプログラムを走らせたあとは、RAMディスク機能が使えなくなりますので、注意してください。

```
10 CLEAR200,&HCFFF:DEFINT A-Z:AD=&HD000:D
EFUSR=AD
20 READA$:ON-(A$="!")GOTO40:SM=0:FORI=0T
O31:DT=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):POKEAD
+I,DT:SM=SM+DT:NEXT:AD=AD+32:READA$:IFSM
=VAL("&H"+A$)THEN20
30 BEEP:PRINT"DATA ERROR in";PEEK(&HF6A4
)*256+PEEK(&HF6A3):END
40 A=USR(0):PRINT"MIKKEカ ミコモレマシタ。":END
50 DATA 3AF8FAB72809CD52D036003E800610F5
210040C5CD0C00C12F4F5FF1F5C5CD14,0E2B
60 DATA 00C1F1F5C5CD0C00C1B92805F13C10DF
76F1CD52D02336202640CD24002168D0,0E87
70 DATA 110040010040EDB03AC1FC2640CD2400
FBC9F547E603070707074F78E60C814F,0C0B
80 DATA 060021C9FC09F1C94142000010400000
0000000000000000E506062189FD1153,077E
90 DATA 411ABE2006132310F81803E137C9E121
5941CDEA40CDF44021000022BE412177,0BE7
100 DATA 41CDEA40CDB100237EB7282511C1417
E122313B720F92A76F64E2346235E2356,0C4B
```

```
110 DATA 2378B12031DD21BE41DD7E00DD8B012
008218E41CDEA40186CCDF4402ABE41CD,0E13
120 DATA FE403EFF32C041CD3241AF32C041219
D41CDEA40184FC5D5DD218452CD590121,0EE3
130 DATA 5EF511C141E51AB728177EB728101AF
E3F2803BE2004132318ECE12318E4F118,0C6F
140 DATA 1FF1DD21BE41DD6E00DD660123DD750
0DD7401E1E5CDFE40CD32413E09CDA200,0F2A
150 DATA D1E1C35140DD219B403AC1FCF5FDE1C
31C007EFE24C8CDA2002318F63E0ACDA2,1147
160 DATA 003E0DC3A20011B84106053E3013121
0FCFD21B9413E05F5874F0600DD21AD41,0A7C
170 DATA DD09DD4E00DD4601B7ED423805FD340
018F609FD23F13D20DEC921B94106047E,0D58
180 DATA FE30200E3AC041B720053E20CDA2002
310ED047ECDA2002310F9C94D494B4B45,0BB7
190 DATA 000A0D2D204D494B4B45202D2050726
573656E74656420627920526F6D692449,090B
200 DATA 4E50555420534541524348494E47204
44154410A0D244E4F5420464F554E44A5,08A2
210 DATA A5A50A0D244C494E4528532920464F5
54E4420210A0D2401000A006400E80310,06D3
220 DATA 270000000000000000000000000000
000000000000000000000000,0027
230 DATA !
```

変数の意味

A.....USR関数呼び出し用
A\$.....マシン語データ読みこみ用
AD.....アドレスカウンタ
DT.....マシン語データ
I.....ループ用
SM.....チェックサム計算用

プログラム解説

10 初期設定/USR関数定義
20 マシン語書きこみ
30 データ文にミスがあった時の処理
40 USR関数呼び出し(MIKKEの組みこみ)
50~230 マシン語データ(行20で読みこみ)

マシン語解説

&HD0000~&HD000A
RAMディスク機能切り離し
&HD000B~&HD0037

RAMスロットの調査/CALL命令の拡張

&HD0038~&HD0047
MIKKEを裏RAMに転送
&HD0048~&HD0051
スロットを元に戻す
&HD0052~&HD0067
スロットアドレス計算
&HD0068~&HD0220
MIKKEのメインプログラム
(裏RAMの&H4000以降に転送される)

メインプログラム解説

&H40000~&H400FF
カートリッジヘッダ
&H40100~&H4025
ステートメント名のチェック
&H4026~&H4035
MIKKE初期化
&H4036~&H40E9
検索文字列の取りこみとリスト内の検索
&H40EA~&H40FD

文字列表示

&H40FE~&H4152
10進変換・表示処理
&H4153~&H41AE
画面表示用文字列データ
&H41AF~&H41B8
10進変換テーブル

ワークエリア

&H41B9~&H41BF
各種ワークエリア
&H41C0~&H42C0
検索文字列の残り長さ/検索文字列格納エリア

ラスプーチンRomiのよもやま話

[第4回:失せろ(笑)]

[Romi]よく、「私は笑った」ということを文面に表現するときに(笑)と書くくされ外道(げどう)がいるが、あれは許せない。超ローグレイドへボ野郎と、今すぐにでも呼びならわしたいくらいだ。(笑)というナメた言葉の裏には、「まったくまいっちゃうぜ。でもどうだ、ここで笑う俺のセンス、ナウいだろ。アミーゴ」というカスの思考がありありと表れている。なんかもうそれがすこくダサイ。ダサイという言葉もダサイがあえてそのダサイという言葉がピッタリなほどダサイ。と書いても理解してくれる人はきっと少ないだろうが、わかってくれた人は将来きっと大物になるだろう。保証はしないけど。——つづかないかもしれない——(笑。編集部注)

プログラマからひとこと

© 2002

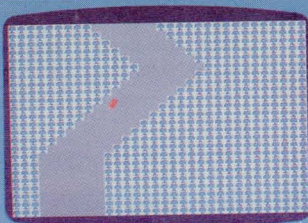
プログラム確認用データ

使い方は
45ページ

10>9oA0	20>mqe2	30>bNO0	40>SfF0
50>kSe0	60>L8d0	70>crd0	80>44b0
90>Q8d0	100>NAd0	110>ige0	120>i6e0
130>Uld0	140>0de0	150>lje0	160>Bfd0
170>Xrd0	180>Awd0	190>JOc0	200>9bc0
210>5ab0	220>NCY0	230>t400	



〈ファンダムニュース/最近の出来事〉「やっぱ、マクラーレンは速いね」とか「ティレルはシャーンがいいんだけど」とかいいあっているなか、ギャラリーから「その車はまるで、一反もめんじゃん」といわれてもわれわれは日々、レースに熱中している。編集長から「RACE気分遊戯禁止令」がけされた今、われわれは編集長が家に帰るのをいまやおせしと待ち続けているのであった。(終)P.S. turboR買ったらぜひ試してみてね!



ドライブ DRIVE気分

遊び方は38ページにあります

```
10 DEFSNGA-D:DEFINTE-Z:DIMA(20),B(20):COLR1,0,0:SCREEN2,2:FORI=0TO20:A(I)=COS(3.14*I/20):B(I)=SIN(3.14*I/20):PSET(8,8):LINE-STEP(2*B(I)+5*A(I),2*A(I)-5*B(I)),0:LINE-STEP(-9*A(I),9*B(I)):LINE-STEP(-5*B(I),-5*A(I)):LINE-STEP(9*A(I),-9*B(I))
20 LINE-STEP(5*B(I),5*A(I)):PAINT(8,8):FORJ=0TO3:FORK=0TO7:VPOKE14336+I*32+J*8+K,VPEEK(256*(JMOD2)+K-(J>1)*8):NEXTK,J:CLS:NEXT:COLR1,15,4:SCREEN1:WIDTH32:VPOKE8196,42:VPOKE8208,238:KEYOFF:A$=CHR$(27)
30 FORI=0TO7:READV:VPOKE256+I,V:NEXT:L=8:R=10:Z=12:C=120:D=140:P=0:E=0:F=8:T=0:FORI=0TO23:LOCATE0,0:PRINTA$"L":LOCATEZ,0:PRINT"*****":NEXT:SOUND3,2:SOUND4,0:SOUND5,20:SOUND7,49:SOUND9,13:SOUND10,16
```

```
40 L=L+(T=2000ORT=5000ORT=1200):S=STICK(0):R=R+(S=7)*(R<20)-(S=3)*(R>0):P=P-(P<9):C=C+P*A(R):D=D-P*B(R)+8:D=D-(20>D)*(20-D):PUTSPRITE0,(C,D),8,R:Z=Z+E:F=F-1:IFVPEEK(6144+(C+8)*8+((D+8)*8)*32)=32THENSOUND12,80:SOUND13,0:P=0:C=C-20*A(R):D=D+16
50 SOUND8,P+6:SOUND2,D:SOUND6,ABS(10-R)*3:IFF=0THENE=INT(RND(1)*3)-1:F=RND(1)*8+2:G=Z+E*F:IFG<10RG>31-LTHENF=0:GOTO50
60 T=T+1:LOCATE0,0:PRINTA$"L":LOCATEZ,0:PRINTSTRING$(L,131):IFD<192THEN40ELSEBEEP
70 LOCATE5,1:PRINT"SCORE" T:H=H-(H<T)*(T-H):PRINT"HI SCORE" H:POKE-869,1:RESTORE:GOTO30:DATA,60,126,126,126,24,24,60
```

変数の意味

A(n), B(n)……車の向きに
対するX、Y成分
A\$……エスケープシーケンス
用:CHR\$(27)が入る
C、D……車の座標
E……道の方向増分
F……道の方向増分に対する距離
G……道の表示判定用
H……ハイスコア
I、J、K……ループ用
L……道幅
P……車のスピード
R……車の向き
S……スティック入力用
T……スコア
V……データ読みこみ用

Z……道のX座標

プログラム解説

10~20 初期設定/スプライト
パターン定義/画面設定
30 キャラクタパターン定義/
変数設定/道の表示/効果音
40 道幅決定/スティック入力/
座標計算/車表示/衝突判定
50 効果音/道の方向決定
60 スコア増加/画面スクロー
ル/道の表示/ゲームオーバー
判定
70 スコア・ハイスコア表示/
リプレイ/木のキャラクタパ
ターンデータ(行30で読みこみ)

補足

このプログラムは、道のスク

ロールにエスケープシーケンス
を使用している。

具体的には、CHR\$(27)+“L”をPRINT文で使
うエスケープシーケンスで、そ
の行を含む以下の行を一段下に
ずらしているのだ。

つまり、画面のいちばん上で
これを使えば、めでたく逆スク
ロールすることになるのである。

また、車のスプライトパター
ンはデータを持たず、SIN、
COSを使って車の回転パター
ンを計算して定義している。

これによって、短いプログラ
ムでなめらかな動きが可能にな
っている。

そして、木のキャラクタパター
ンはCHR\$(32)、つまり
スペースに定義している。

このため、スクロールさせた
とき、道を表示するだけですむ。

表示するキャラクタを最小限
におさえ、スピードを速くする
テクニックといえる。

また、道のキャラクタは文字

の表示色と背景色を同じにする
ことで作っている。これは覚え
ておきたいテクニックだ。

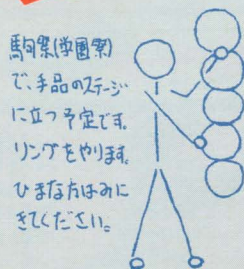
■turboR版について

38ページに書いたように、も
ともとturboR版は担当の軽
い気持ちから作られたものであ
る。それがどういうわけか、担
当の知らないうちにボスの目に
とまり、こうして掲載の運びと
なった。

ただ、掲載にあたってプログ
ラムの長さが3画面以内という
制約があった。何も考えずのほ
んと作っていたので、もとの
プログラムは5画面を超えてし
まっていた。鬼のようにプログ
ラムをつめこんだが、それでも
まだ3画面半ぐらいある。でき
るなら削りたくはなかったのだ
が、得点(ドライブーズポイン
ト)集計機能はやむなく割愛さ
せてもらった。

また、前述のように、スパー
スのキャラクタが空白でなくな
っているため、画面表示に関し

プログラマから ひとこと



運転免許の合宿

【あゑる・OTN】秋休みな
ので運転免許をとりに長野県の
伊奈にきています。合宿制で、
最短でいけば10月9日に柏
(私の家)に帰れるはずですが、
1回でも失敗すると大学が始
まってしまう非常に厳しい状
況です。といっても発売日には
過去の話になっているのでし
ょう。それはともかく、この
ゲーム、単純なわりにけっこ
う楽しめちゃうと思うので打ちこ
んでみてください。

プログラム確認用データ

使い方は
45ページ

10>K8a7 20>3Ka3 30>EoE3 40>oua9
50>oLx1 60>WaP0 70>fSA1

turbo R用マルチプレイ改造版『DRIVE気分 turbo R』

注意

このプログラムはかならずturbo Rの高速モードで遊んでください。ディスクを抜いて本体の電源を入れれば、Disk BASIC version 2.01と表示され、高速モードになります。

```

10 DEF SNGA-D:DEF INTE-Z:DIMA(20),B(20),T(20):COLOR1,0,0:SCREEN2,2:DEF USR=342
20 FOR I=0 TO 20:READ T(I):A(I)=COS(3.14*I/20):B(I)=SIN(3.14*I/20):PSET(8,8):LINE-STEP(2*B(I)+5*A(I),2*A(I)-5*B(I)),0:LINE-STEP(-9*A(I),9*B(I)):LINE-STEP(-5*B(I),-5*A(I)):LINE-STEP(9*A(I),-9*B(I))
30 LINE-STEP(5*B(I),5*A(I)):PAINT(8,8):FOR J=0 TO 3:FORK=0 TO 7:VPOKE 14336+I*32+J*8+K,VPEEK(256*(JMOD2)+K-(J>1)*8):NEXT:CLS:NEXT:COLOR1,15,4:SCREEN1:WIDTH32:VPOKE 8196,42:VPOKE 8208,238:KEYOFF:L(0)=15
40 AS=CHR$(27):L(1)=8:L(2)=12:L(3)=4:FOR J=0 TO 1:READ A:FOR I=0 TO 7:READ V:VPOKE A*8+I,V:NEXT:NEXT
50 LOCATE 10,11:PRINT"PLAYERS?":I=USR(0)
60 M=VAL(INKEY$):IF M=0 OR M>4 THEN 60
70 M=M-1:L=8:Z=12:E=0:F=8:T=0:U=0:B=131:FOR I=0 TO M:R(I)=10:P(I)=0:C(I)=108+I*8:D(I)=140:M(I)=I:NEXT:FOR I=0 TO 15:A=RND(1)*(M+1):Y=RND(1)*(M+1):SWAP M(A),M(Y):NEXT
80 FOR I=0 TO 23:PRINT A$="H":A$="L":LOCATE Z,0:PRINT"*****":NEXT:SOUND 3,2:SOUND 4,0:SOUND 5,20:SOUND 7,49:SOUND 9,13:SOUND 10,16
90 FOR I=0 TO M:IF C(I)<-1 THEN FOR J=0 TO 180:NEXT:GOTO 140 ELSE IF I=3 THEN S=PEEK(-1045):A=((SAND2)=0):Y=((SAND64)=0)-((SAND128)=0)ELSE A=STRIG(I):S=STICK(I):Y=((S>5)AND(S<9))-((S>1)AND(S<5))
100 IF A THEN P(I)=P(I)-2:P(I)=P(I)-(P(I)<0)*(0-P(I))
110 R(I)=R(I)-Y:R(I)=R(I)+(R(I)>20)-(R(I)<0):P(I)=P(I)-(P(I)<9):C(I)=C(I)+P(I)*A(R(I)):D(I)=D(I)-P(I)*B(R(I))+8:D(I)=D(I)-(20>D(I))*(20-D(I))

```

```

120 PUTSPRITEM(I),(C(I),D(I)),L(I),R(I):N=VPEEK(6144+(C(I)+8)*8+((D(I)+8)*8)*32):IF N=32 THEN SOUND 12,80:SOUND 13,0:P(I)=0:C(I)=C(I)-20*A(R(I)):D(I)=D(I)+16 ELSE IF N=128 THEN C(I)=-3:U=U+1
130 IF D(I)>191 THEN U=U+1:PUTSPRITEM(I),(0,0),0:C(I)=-2:D(I)=1500-T
140 NEXT:IF U>M THEN 190
150 SOUND 8,P(0)+6:SOUND 2,-D(0)*(C<0):SOUND 6,ABS(10-R(0))*3:Z=Z+E:F=F-1
160 IF F=0 THEN E=INT(RND(1)*3)-1:F=RND(1)*8+2:G=Z+E*F:IF G<10 OR G>31-L THEN F=0:GOTO 160
170 T=T+1:LOCATE 0,0:PRINT A$="L":LOCATE Z,0:IF TMOD 100<0 THEN PRINT STRING$(L,B) ELSE PRINT STRING$(L,70-T/100):L=L+(T=200 OR T=400):IFT=500 THEN E=0:F=30:B=128
180 FOR J=0 TO (3-M)*200:NEXT:GOTO 90
190 FOR J=0 TO 1000:NEXT:FOR I=0 TO M:PUTSPRITE I,(0,0),0:N(I)=I+1:D(I)=D(I)+T(R(I))
200 NEXT:IF M=0 THEN 220 ELSE FOR J=0 TO M-1:FOR I=0 TO M-1:IF D(I+1)<D(I) THEN SWAP N(I),N(I+1):SWAP D(I),D(I+1) ELSE IF D(I)=D(I+1) AND M(I+1)<M(I) THEN SWAP N(I),N(I+1):SWAP D(I),D(I+1):SWAP M(I),M(I+1)
210 NEXT:NEXT
220 GOSUB 240:FOR I=0 TO M:LOCATE 4,2:PRINT"RESULT":LOCATE 2,4+I:IF C(N(I)-1)=-3 THEN PRINT USING"#">#PLAYER":I+1:N(I) ELSE PRINT USING"R">#PLAYER":N(I)
230 NEXT:GOTO 50
240 SOUND 7,255:CLS:FOR J=1 TO 22:LOCATE 1,J:PRINT STRING$(30,39):NEXT:RETURN
250 DATA 2,2,1,1,,1,,1,1,,1,1,1,2,3,3,32,,60,126,126,126,24,24,60,39,,,,,0

```

て少々手間取った。

このゲームは4人でプレイすると本当に燃える。順位によって点数をつけて(編集部例、1位9点、2位6点、3位4点、4位3点、リタイア0点)、5~20戦の合計点で競うようにするとなお盛りあがる。編集部では全16戦のグランプリレースがはやっている。ぜひみんなも4人でプレイしてほしい。

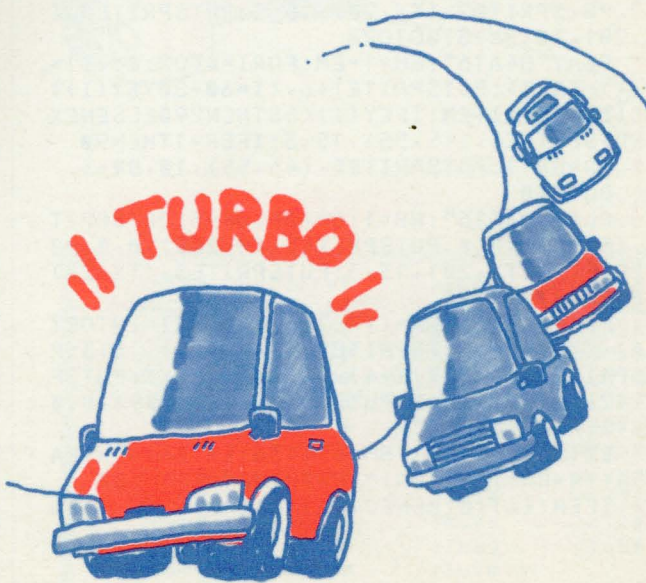
なお、このゲームは現在でも進化を続け、衝突判定ありモードができるなど、かなりバージョンアップされている。これはディスクステーション12月号に「RACE気分」として掲載されていて、turbo Rを持っている人だけが遊べるようになっている。

52ページからの欄外の、ちえ熱レポートを読んでみるといい。

改造版の確認用データ

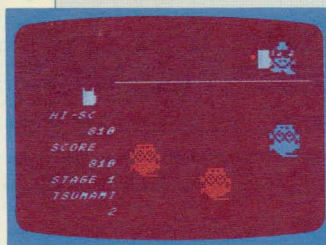
使い方は
45ページ

10>N2M0	20>e7U5	30>oFK3	40>cgt0
50>1E70	60>kD60	70>73x3	80>Ejo0
90>x554	100>ceL0	110>s3Y3	120>efR4
130>TgT0	140>4e10	150>Uog0	160>oZ01
170>nm82	180>uG50	190>enZ0	200>Ffv3
210>eA00	220>58a1	230>4G00	240>ZLD0
250>cYa0			



当選者
発表

●10月号ソフトプレゼント当選者①「大航海時代」=〈東京都〉小籠卓也〈長崎県〉黒木盛孝〈鹿児島県〉鹿見島県宝満龍輝/「クリムゾンIII」=〈長崎県〉伊藤明孝
〈宮城県〉前田良二〈香川県〉久米栄治/「ランダーの冒険PART-III」=〈東京都〉酒向弘樹〈広島県〉新見弘美〈富山県〉西田充邦/「電脳学園II」=〈埼玉県〉
野本英昭〈石川県〉坂井洋介〈沖縄県〉与儀政一



MSX MSX2/2+ RAM16K BY TYRANNOSAURUS SOFT

はしゃ ビールの覇者

遊び方は39ページにあります

```
10 SCREEN1,3:WIDTH29:COLOR15,1,1:CLS:KEY
OFF:LOCATE9,10:PRINT"PLEASE WAIT";SPC(73
);"TYRANNOSAURUS SOFT";SPC(74);"1990.8"
20 FORI=256TO727:A=VPEEK(I):A=AORA#2:VPO
KEI,A#VAL(MID$("88442211",IMOD8+1,1))
30 NEXT:FORJ=0TO13:B$="":READA$:FORI=0TO
31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A,I*2+1,2))
):NEXT:SPRITE$(J)=B$:NEXT:CLS
40 RESTORE480:FORI=11TO23STEP2:READA$:LO
CATE0,I:PRINTA$;:NEXT:FORI=7TO27:LOCATEI
,7:PRINT"-":NEXT:ST=1:SC=0:HS=0
50 BR=5:TX=45:HB=0:LOCATE6,19:PRINTUSING
"#";ST:RESTORE470:FORI=1TOST:READS(0),E
S(1),ES(2),TU:NEXT:LOCATE6,23:PRINTUSING
"#";TU;:FORI=0TO2:EY(I)=180:NEXT
60 LOCATE14,11:PRINT"START!!":PLAY"T200V
15L803C02BABA4R803F4E4R64E4F4R64C02BABAR
803FED02B403C4":FORI=0TO2999:NEXT:LOCATE
14,11:PRINT"
70 FORI=0TO2:ER(I)=ES(I)*3+3:EC(I)=ES(I)
*3+4:EH(I)=ES(I)*50+50:ES(I)=ES(I)*2+6:P
UTSPRITEI+6,(I*60+80,EY(I)),EC(I),ES(I)
80 NEXT:PUTSPRITE0,(TX,20),3,0:PUTSPRITE
1,(TX,20),15,1
90 IFTIME>50THENTIME=0:GOTO160
100 IFPEEK(-1045)=251THENIFTU>0THEN260
110 IFSTRIG(0)THENIFTX+HB=45THEN190ELSEI
FTX+HB=76ORTX+HB=136ORTX+HB=196THEN200
120 S=STICK(0):IFS<>3ANDS<>7THEN90
130 IFS=3THENTX=TX+30:IFTX>195THENTX=195
ELSELSETX=TX-30:IFTX<45THENTX=45
140 TM=1-TM:PUTSPRITE0,(TX,20),3,TM+TM:P
UTSPRITE1,(TX,20),15,1:IFHB=0THEN90
150 PUTSPRITE2,(TX,20),15,3:PUTSPRITE3,(
TX,20),10,BM+3:GOTO90
160 PLAY"04A16":EM=1-EM:FORI=0TO2:EY(I)=
EY(I)-ER(I):PUTSPRITEI+6,(I*60+80,EY(I))
,EC(I),ES(I)+EM:IFEY(I)<58THEN290ELSENEX
T:PUTSPRITE4,(45,55),15,3:IFBR=1THEN90
170 BR=BR-1:PUTSPRITE5,(45,55),10,BR+3
180 GOTO90
190 PLAY"03F16":HB=1:BM=BR:BR=5:PUTSPRIT
E4,(0,209),0,0:PUTSPRITE5,(0,209),0,0:PU
TSPRITE2,(TX,20),15,3:PUTSPRITE3,(TX,20)
,10,BM+3:GOTO90
200 PLAY"03F8":EA=(TX-75)/60:FORI=20TOEY
(EA)-27STEP5:PUTSPRITE2,(TX+17,I),15,3:P
UTSPRITE3,(TX+17,I+4),10,BM+3:NEXT:PUTSP
RITE2,(0,209),0,0:PUTSPRITE3,(0,209),0,0
:HB=0:PLAY"03F16"
210 EY(EA)=EY(EA)-BM*30+130:EH(EA)=EH(EA
)-50+10*BM:IFEY(EA)>180THENEY(EA)=180
220 IFEH(EA)<0THENEY(EA)=8
```

```
230 PUTSPRITEEA+6,(TX+5,EY(EA)),EC(EA),E
S(EA)+EM:SC=SC-BM*3+13:LOCATE1,17:PRINTU
SING"#####";SC:IFSC>HSTHENLOCATE1,13:PR
INTUSING"#####";SC:HS=SC
240 IFEC(0)=8ANDEC(1)=8ANDEC(2)=8THEN280
250 GOTO90
260 COLOR,15,15:FORI=0TO99:NEXT:COLOR,1,
1:TU=TU-1:LOCATE6,23:PRINTUSING"#";TU;
270 FORI=0TO2:EY(I)=180:PUTSPRITEI+6,(I*
60+80,EY(I)),EC(I),ES(I)+EM:NEXT:GOTO90
280 FORI=0TO8:PUTSPRITEI,(0,209),0,0:NEX
T:LOCATE14,11:PRINT"CLEAR!!":PLAY"T120V1
5L16D+FR8G+R805C804G+8":FORI=0TO1999:NEX
T:ST=ST+1:IFST=6THEN310ELSE50
290 FORI=0TO8:PUTSPRITEI,(0,209),0,0:NEX
T:LOCATE14,11:PRINT"MISS !!":PLAY"T120L8
V1503E4R8EGER8G4EG4E":FORI=0TO1699:NEXT
300 IFPEEK(-1044)<>127THEN300ELSESC=0:LO
CATE1,17:PRINTUSING"#####";SC:GOTO50
310 CLS:LOCATE5,7:PRINT"ALL STAGE CLEAR
!!";SPC(67);"YOU ARE GOOD PLAYER !!";SPC
(72);"1990.8";SPC(74);"BY TYRANNOSAURUS
SOFT";SPC(44);"THE END":PLAY"T140V15L160
5C04GFD8GFD8-GFDAGFDA-GFGA-FD03B04C2"
320 IFPEEK(-1044)=127THENEDELSE320
330 DATA 0000000000000000000010106010101070
F7070F8F800000020FCACFB758CFFDE80
340 DATA 00000000002020200000000000000000
0000000000242C6000000000000000000000
350 DATA 0000000000000000000010106010107030
07070F8F800000020FCADFB748CFCDE0F
360 DATA 0000000008888888888888888888888888
000000000000000000000000000000000000
370 DATA 0000000007070707070707070707070707
000000000000000000000000000000000000
380 DATA 0000000000070707070707070707070707
000000000000000000000000000000000000
390 DATA 0000000000000000070707070707070707
000000000000000000000000000000000000
400 DATA 0000000000000000000000000000070707
000000000000000000000000000000000000
410 DATA 07060F0D2A35370A0D0F3F3F2F07030
1F0B0F8D8A85676AAD8FAFEFEF8F080FC
420 DATA 07060F0D0A35372A0D2F3F3F0F07001
FF0B0F8D8AA5676A8D8F8FEFEFAF0E0C0
430 DATA 070F1C3B3F3D3F3F1F0F07010101020
CE0F038DCFCBCFCFCF8F0E08080000000
440 DATA 070F1C3B3F3D3F3F1F0F07010100000
0E0F038DCFCBCFCFCF8F0E08080804030
450 DATA 387D7D380C02C02F0F1F3F3F7F7C797B1
FE0F0F0E04040E0F0F8FCFCFEFEFEFEFE8
460 DATA 070F0F070202070F1F3F3F7F7E7F7F1
F1CBE0E1C3040E0F0F8FCFCFE7E3EBEF8
470 DATA 1,1,1,2,1,2,2,1,2,3,1,1,2,2,3,1
,3,3,3,2
```



480 DATA "HI-SC", "0", "SCORE", "
0", "STAGE 1", "TSUMAMI", "0"

490 ' 1990.8.1 by Jun Ogata
500 '
510 '

変数の意味

スプライト座標

TX.....プレイヤーのX座標
EY(n).....客のY座標⇒nは客番号、以下同様

その他の変数

A.....太文字処理用
A\$, B\$.....スプライトパターン定義用
BM.....手に持ったビールの量
BR.....ビールの量
EA.....ビールを投げたところの客番号
EM.....客の表示パターン変化用
EC(n).....客の色
EH(n).....客の体力
ER(n).....客の歩幅(Y座標増分)
ES(n).....客のスプライト番号
HB.....ジョッキを持っているかどうか⇒0=持っていない、1=持っている
HS.....ハイスコア
I、J.....ループ用
S.....スティック入力用
SC.....スコア
ST.....ステージ数
TU.....つまみの数

40~50 画面作成/変数設定
60 効果音
70~80 客データ設定/プレイヤー表示
90 客移動判定
100 つまみを使うかの判定
110 ビールを取る、または投げるか判定
120~130 スティック入力/プレイヤー移動計算
140 プレイヤー表示
150 ジョッキ表示
160 客の移動計算・表示/ゲームオーバー判定
170 ビール表示
180 行90にもどる
190 ジョッキを持つ
200 ビールを投げる
210 客の落下計算
220 酔っぱらったかどうかの判定
230 客の表示/スコア表示/ハイスコア判定
240 クリア判定
250 行90へもどる
260~270 つまみ処理
280 クリア処理/オールクリア判定
290 ゲームオーバー処理
300 リプレイ
310~320 オールクリア処理
330~460 スプライトパターンデータ(行30で読みこみ)
470 ステージデータ(行50で読みこみ)
480 画面作成データ(行40で読みこみ)
490~510 REM文

プログラム解説

10 初期設定
20 太文字処理/スプライトパターン定義

プログラマから
ひとこと



3日で作った

[TYRANNOSAURUS SOFT]このゲームは3日でつくった。こんなゲームをつくっていたのでは、T.SOFTとペンネームが変わってしまうのも時間の問題だろう。Wow、Wow、Wow。TESTPLAYERS=H.前田、小久保"Vai"安、れんちゃん(50音順)



プログラム確認用データ

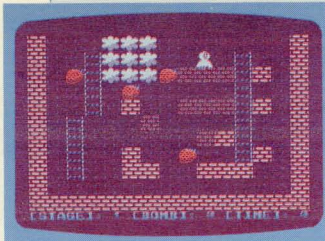
使い方は
45ページ

10>HF51	20>jrg0	30>twF1	40>Rbs0
50>ACu1	60>a1m1	70>BE92	80>YB80
90>Iw20	100>Fv60	110>vNm0	120>3N80
130>Hpe0	140>vXT0	150>9IE0	160>CMe2
170>Ev60	180>F700	190>kfM1	200>LUL2
210>2xv0	220>1C40	230>t622	240>LC90
250>F700	260>Vkp0	270>D4c0	280>Z872
290>IcA1	300>SJM0	310>HEG4	320>Fd40
330>QeY0	340>juT0	350>CfY0	360>cdU0
370>SkT0	380>ehT0	390>udT0	400>GZT0
410>usa0	420>Hta0	430>MwY0	440>b1Z0
450>5vb0	460>6ib0	470>7HB0	480>tqU0
490>3sv0	500>CSD0	510>ZuV0	



当選者
発表

●10月号ソフトプレゼント当選者③ 「ピーチアップ6」=千葉県・藤ヶ崎久男(大阪府)古賀悠平(東京都)瀬田貴弘



STRAWBERRY ISLAND

 遊び方は40ページにあります

注意

注 意 このプログラムでは、行20でマシン語を使用しています。1文字ずつ、確実に打ちこんでください。また、打ちこみ終わったら、念のため、RUNする前にセーブしてください。

```

10 CLEAR500,&HDAFF:SCREEN1,2,0:WIDTH32:
COLOR15,1,1:KEYOFF:DEFINT A-Z:DIMU(15,10):
FORI=264TO751:A=VPEEK(I):A=AORA&2:VPOKEI
,AOR(AAND&H1E)&2:NEXT:PRINT"[STRAWBERRY
ISLAND]"SPC(18)"BY T.NIKAI DOH"SPC(17)"ちゃ
っと まって!":BEEP:DEFUSR=&HDB00
20 FORI=0TO41:POKE&HDB00+I,VAL("&H"+MID$(
"01000082100001100008CD4A0019CD4D0019CD4D
0011FF0FED520B78B120E8210023EF0010018C4
5600C9",I*2+1,2)):NEXT:A=USR(0)
30 FORJ=0TO9:READC(J):NEXT:FORI=8578TO89
38STEP8:FORJ=0TO4:FORK=0TO2:VPOKEI+J+204
8*K,C(J-5*(I>8651)):NEXTK,J,I
40 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:READA$:FORK=0TO67
:A=VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,2)):T=J*8192+I
*68+768+K:VPOKET,A:VPOKET+2048,A:VPOKEI+
4096,A:NEXTK,J,I:DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
50 FORI=0TO1:READA$:FORJ=0TO63:VPOKE1433
6+I*64+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
J,I:FORI=0TO6:READA$,B$:G$(I)=A$+CHR$(29
)+CHR$(29)+CHR$(31)+B$:NEXT:FORI=0TO8:RE
ADB X(I),BY(I):NEXT:DEFUSR1=&H156
60 ST=1:E$=CHR$(27)+"Y":DEFUSR=&H90:CLS
70 PUTSPRITE0,(0,209),1,SP:FORI=0TO21:LO
CATE1,I:PRINTSTRING$(30,111):NEXT:SP=2:B
F=1:BT=14:RESTORE380:Z$="000":FORI=1TOST
:READA$,B$,X,Y,BO:NEXT
80 A=LEN(A$):B=INSTR(A$,"T"):IFBTHENAS=L
EFT$(A$,B-1)+Z$+RIGHT$(A$,A-B):GOTO80
90 FORI=0TO9:FORJ=0TO7:A=VAL("&H"+MID$(A
$,I*7+J+1,1)):U(J*2,I)=A&4:U(J*2+1,I)=AA
ND3:NEXTJ,I
100 FORI=0TO9:FORJ=0TO12:A=U(J,I):U(J,10
)=1:LOCATEJ*2+3,I*2:PRINTG$(A):NEXTJ,I
110 A=USR1(0):FORK=1TOLEN(B$)&2:A=VAL("&
H"+MID$(B$,K*2-1,2)):J=(AAND&HF0)&16:I=(
AAND&HF):LOCATEJ*2+3,I*2:PRINTG$(4):U(J,
I)=4:NEXT:IC=K-1
120 PLAY"S0M7000L1605G8GE8ED8DD6E8ED8DG4
",S0M70000L16BC8C05A8AG8GG6A8AG8GO6C4"
130 IFPLAY(0)THEN130
140 S=STICK(0):U=(S=7ANDX>0)-(S=3ANDX<12
):V=(S=1ANDY>0)-(S=5ANDY<9):IFVTHENIFU(X
,Y+V)<>1THENV=0
150 IFSTRIG(0)ANDBFANDBO>0THENBF=0:U(X,Y
)=5:LOCATEX*2+3,Y*2:PRINTG$(5):BX=X*2+3:
BY=Y*2:BO=BO-1
160 IFU(X,Y+1)=0THENY=Y+1:V=0
170 IFSMOD2<>0THENSP=S&2:IFPLAY(0)=0THEN
SOUND0,0:SOUND1,1:SOUND8,16:SOUND12,3:S0
UND13,1

```

```

180 IFU(X+U,Y+V)<20RU(X+U,Y+V)>3THENX=X+
U:Y=Y+V:IFU(X,Y)=4THENA=USR(0):LOCATEX*2
+3,Y*2:PRINTGS(0):IFIC=1THEN240ELSEPLAY"
S0M6000006L64CDG8","S0M6000005L64EFB8":U(X
,Y)=0:IC=IC-1

```

```
190 IF INKEY$=CHR$(24) THEN 250 ELSE PUTSPRIT  
E0,(X*16+24,Y*16-1),15,SP:LOCATE1,22:PRI  
NTUSING"[STAGE]:## [BOMB]:## [TIME]:##";  
ST:BQ:BT:BT=BT+(BF=0):IFBT>-1THEN140
```

```
200 SOUND4,1:SOUND5,12:SOUND6,31:SOUND7,
27:SOUND10,16:SOUND11,150:SOUND12,5:SOUN
D13,0:SOUND6,20:SOUND12,50
```

```

210 U((BX-3)¥2,B¥2)=0:FORI=0TO8:A=BX+BX
(I):B=BY+BY(I):BM(I)=0:IFA=1ORA=29ORB<00
RB=20THENNEXTELSEIFU((A-3)¥2,B¥2)=2THENB
M(I)=3:U((A-3)¥2,B¥2)=3:LOCATEA,B:PRINTG
$(6):NEXTELSEU((A-3)¥2,B¥2)=0:LOCATEA,B:
PRINTG$(6):NEXT

```

```
220 IFVPEEK(6147+X*2+Y*64)=106THEN250
```

```
230 BT=14:BF=1:FORI=0T0799:NEXT:A=USR(0)
FORI=0T08:A=BX+BX(I):B=BY+BY(I):IFA=10R
A=290RB<0ORB=20THENNEXT:GOTO140ELSELOCAT
EA,B:PRINTG$(BM(I)):NEXT:GOTO140
```

```
240 PRINT$"))"STRING$(14,61)E$") STAGE  
CLEAR! "E$"+)"STRING$(14,61):ST=ST+1:PL  
AY"S0M7000L1605G8DB8AG8AB6A8B06D805BG4",  
"S0M7000L1605D804B05G8FE8FG6F8GB8GE4":FO  
RI=-1TO0:I=STRIG(0)IMPLAY(0):NEXT:PUTSP  
RITE0,,0:IFST=12THEN270ELSE70
```

```
250 PRINT$(*)+"STRING$(11,61)E$"+ GAME  
OVER "E$"+ "STRING$(11,61):A=USR(0):PLA  
Y"S0M7000L1606C8C05B8AG8FE8DC6C6C6", "S0M  
7000L1605C8C04B8AG8FE8DC6C6C6"
```

```
260 IFPLAY(0)THEN260ELSEA=USR1(0):A$=INP
UT$(1):IFA$=CHR$(24)THEN70ELSE60
```

```
270 CLS:READ$:FORJ=0TO7:A=VAL("&H"+MID$(  
($$,J*4+1,4)):FORI=1TO15:LOCATEI*2,J*2:I  
F(AAND2^(15-I))=0THENNEXTI,JELSEPRINTG$(  
4):NEXTI,J
```

```
280 PRINT$"2'THANK YOU"SPC(57)"FOR YOUR  
PLAYING!":PUTSPRITE0,(112,95),15,2:PLAY  
"S0M7000L1606C805BA806C05B8AG8BA8GF8AG3F  
8FF8FG6F6E8EG806C4-R805D8DD8DE6FC306C2",  
"S0M7000L1605A8GF8AG8FE8GF8ED8F6C3D8DD8DE  
6D6C8C8EG4-R804B8BB8B805C604B6A305G2"
```

290 GOTO290

```

300 DATA 113,113,81,81,81,49,49,33,33,33
310 DATA 40404066CC40404002020266CC02020
203010F1B3F2E7F5BA9FB1F07F6DEFF6D7F767F5
B7F6E7B3FFCFCC0EEFCD8E08000000071F3F3F7
FC060C0F0FCFEFEFF7F7F7F7F

```

320 DATA 71F1F14747F1F17171F1F14747F0F07
0C1C1818181818181C1C1C8C881818181818181818
1616161618686866161616161F14F1515151515
1F1F1F151515151515151515151



240 ステージクリア
250~260 ゲームオーバー
270~290 オールクリア
270 デモ
280 メッセージ表示/ミュージック
290 終了(無限ループ)
300~490 データ
300 数字・英大文字等のカラーデータ(行30で読みこみ)
310~340 マップキャラのパターンデータとカラーデータ(行40で読みこみ)
350~360 スプライトパターンデータ(行50で読みこみ)
370 表示用マップキャラデータと煙表示順序(行50で読みこみ)

380~480 マップデータ(行70で読みこみ)
490 オールクリアデモ用データ(行270で読みこみ)

マシン語解説

&H007E
VDPとVRAMの構造のみSCREEN2のモードにする(初期設定時のみ使用)※BIO Sの処理。以下同
&H0090
PSG初期化
&H0156
キーバッファクリア
&HDB00~&HDB29
多色刷り準備(VRAMの構造をSCREEN2のモードに合

わせるために、パターン名称テーブル等をコピーする)※初期設定時のみ使用

補足

このプログラムの特徴は、長

いわりにサブルーチンが1つもないことだ。特にBASICの場合は良いことといっていだろう。プログラムの実行速度があがるし、むだにメモリを使わずにすむからだ。

プログラマから
ひとこと



1年8か月ぶり

【二階堂孝彦】うれしいなあ、1年8か月ぶりに採用されて。「れっぺいんと」よりは確実におもしろいからぜひ遊んでね。でも、このプログラムを最後にとうぶん投稿やめます。勉強をまじめにやるつもり。みなさん おうえんしてください(©三島春美様)。ところで、コンパイルのゲームって楽しくていいよね。とくに魔導物語。続編が楽しみだなあ。期待してるからね、米光さん。P.S.遊佐未森の歌はすばらしい。

MSX2/2+ VRAM64K BY 上沢幸

アクティビティ

フォー

エンプロイメント

Activity for Employment

遊び方は41ページにあります

注意

このプログラムではビーブ音の設定をしているので、もとにもどすときは、「SETBEEP 1, 4」を実行してください。

```
10 SCREEN5:DEFINT A-Z:SETBEEP3,4:OPEN"GRP
:"FOROUTPUTAS#1:P=3:SETPAGE0,0:COLOR7,1,
1:CLS:PRESET(30,100):PRINT#1,"Activity F
or Employment."
20 SETPAGE0,1:COLOR15,0,0:CLS:READW,X0,Y
0:X0=(X0+15)*3:Y0=(Y0+15)*3:CIRCLE(W,W),
W,15:PAINT(W,W),15:SETPAGE0,2:COLOR15,12
,1:CLS:X=X0:Y=Y0:CIRCLE(X+W,Y+W),W*2,15:
PAINT(X+W,Y+W),15
30 READXP,YP,L:FORI=0TOL:X=X+XP*3:Y=Y+YP
*3:COPY(0,0)-(W*2,W*2),1TO(X,Y),2,OR:NEX
T:READR:IFR=1THEN30ELSECIRCLE(X+W,Y+W),W
*2,13:PAINT(X+W,Y+W),13
40 SETPAGE0,3:CLS:COPY(0,0)-(256,212),2T
O(0,0),3:SETPAGE0,1:COLOR11,1,1:CLS:LINE
(97,75)-(159,137),15,B:X1=X0-30+W:Y1=Y0-
30:X2=X1:Y2=Y1:XP=0:YP=0
50 T=STICK(0)+STICK(1):S=STRIG(0)+STRIG(
1):X1=X2:Y1=Y2:XP=XP+((T=2)+(T=3)+(T=4))
*(XP<3)-((T=6)+(T=7)+(T=8))*(XP>3):YP=Y
P+(S=0)*(YP<2)-(S=-1)*(YP>2):X2=X1+XP:Y
2=Y1+YP
60 SETPAGE1,3:C=POINT(X2+30,Y2+30):LINE(
X1+30,Y1+30)-(X2+30,Y2+30),1:SETPAGE1,1:
COPY(X2,Y2)-(X2+60,Y2+60),3TO(98,76),1:I
FC=12THEN80ELSEIFC=13THENELSE50
```

```
70 BEEP:RADE:IFE=0THENPRESET(100,55):PR
INT#1,"Arrival.":FORT=0TO222:NEXT:P=P+1
:GOTO20:ELSEFORS=0TO1:S=-STRIG(3):PRESET
(55,55):PRINT#1,"You Find Employment.":P
RESET(170,150):PRINT#1,"END.":C=RND(1)*1
2+2:COLORC:NEXT:RUN
80 SOUND7,19:SOUND0,0:SOUND1,10:SOUND8,1
6:SOUND6,18:SOUND11,0:SOUND11,0:SOUND12,
30:SOUND13,8:FORC=7TO0STEP-1:COLOR=(1,C,
C,C):FORT=0TO60:NEXTT,C:SOUND8,0:P=P-1
90 IFP>-1THENPRESET(105,150):PRINT#1,"RE
ST":P:FORS=0TO1:S=-STRIG(3):NEXT:GOTO40:
ELSEPRESET(95,55):PRINT#1,"Game Over":FO
RS=0TO1:S=-STRIG(3):NEXT:RUN
100 DATA 15,35,5,0,1,24,1,-1,0,
24,1,0,-1,24,0,0,10,0,1,0,4
4,1,-1,0,10,1,0,1,11,1,1,0,10
,1,-1,0,44,1,1,0,12,1,0,1,8,
1,1,1,8,0,0,8,45,30,-1,0,44,1
,0,-1,11,1,1,0,44,1,0,-1,17,1,
-1,0
110 DATA 15,1,0,1,29,1,-1,0,15,
1,0,-1,29,1,-1,0,12,0,0,7,45,0
,-1,1,22,1,0,-1,22,1,1,0,12,1,
0,1,29,1,-1,0,20,1,-1,-1,11,1,
1,0
120 DATA 13,1,0,-1,17,1,-1,1,8,0
,0,7,0,30,1,-1,29,1,0,1,10,1,
-1,0,29,1,0,1,5,1,1,0,29,1,0
,1,12,1,1,0,5,1,0,-1,12,1,1,
0,8,1
```


130 DATA 0,-1,5,1,-1,0,8,1,1,-1,8,0,0,6,20,0,0,1,8,1,1,0,24,1,0,-1,8,1,-1,0,44,1,0,1,8,1,1,0,33,1,0,1,4,1,1,0,10,1,-1,0,44
140 DATA 1,0,1,15,1,1,0,12,1,0,-1,10,1,1,0,4,1,0,1,10,1,1,0,15,1,0,-1,10,1,1,1,10,0,0,6,45,16,-1,0,15,1,0,1,13,1,1,0,15,1
150 DATA 0,-1,29,1,-1,0,15,1,1,1,10,1,-1,0,15,1,0,1,18,1,-1,-1,17,1,0,1,17,1,1,0,7,1,0,-1,29,1,1,0,7,0,0,7,0,30,3,-2,3,1,-3,-1

160 DATA 3,1,3,-1,3,1,-3,-2,3,1,3,-1,4,1,1,3,3,1,1,-3,3,1,1,3,4,1,-3,1,2,1,1,3,2,1,2,0,10,1,0,-3,1,1,-4,0,1,1,0,-3,1,1,4,0,1,1,0,-4,3,1,-2,0,5,0,0,15,22,30,0,-1,29,0,1

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……マップ作成用
X0、Y0……スタート座標
X1、Y1……マップ作成用/
自機座標保存用
X2、Y2……自機の座標

その他の変数

C……汎用(おもに色関係)
E……全面終わったかのフラグ
(0=継続、1=終了)
I……ループ用
L……道の長さ
P……自機の残り数
R……面データのフラグ(0=データの終わり、1=続く)
S……トリガー入力用
T……スティック入力用
W……道の太さ
XP、YP……道の座標増分/
自機の移動増分

プログラム解説

10 画面設定/変数型宣言/ビープ音設定/グラフィック画面への文字出力準備/タイトル表示
20 ページ1の画面消去/ページ1に道幅の円を作成/ページ2の画面消去
30 ページ1の円をページ2に転送してマップを作成/ゴールの作成
40 ページ3へページ2のマップを転送する/ゲーム画面作成/自機座標初期化
50 スティック入力/トリガー

入力/移動先座標の計算

60 移動先のカラーコード検出/
自機移動/マップのスクロール処理/当たり判定
70 効果音/全面クリアかの判定/
次の面への処理/全面クリア処理
80 効果音/画面フラッシュ処理/
自機の残り数を減らす
90 自機がなくなるまで行40へ
飛ぶ/ゲームオーバー処理
100~160 マップデータ(行20、
30で読みこみ)

補足

自分でマップを作って遊びたいという人のために、各マップデータの意味を解説しておくでしょう。

1つのマップのデータは、
①道の太さ(3~15の間で数値が大きいほど太い)
②道を書きはじめるX座標(左を0として、0~45の範囲)
③同じくY座標(上を0として、0~30の範囲)
④道のX座標増分(道を作成するときの円の移動間隔なので、あまり大きいと道にならないから注意しよう)
⑤同じくY座標増分
⑥道の長さ(円を動かす長さ)
⑦道が続くかのフラグ用データ(1でまだ道のデータの続きがあり、0で現在座標をゴールとしてマップ作成を終了する)
※⑦のデータが1のときは、①からの繰り返しになる。
⑧最後のマップかのフラグ用データ(1であればこのマップが



最終面となり、0ならまだ次の面がある)
となっていて、かんたんに面を追加したり、改造したりできる

ので、全面クリアしてしまったなんてときは、マップエディットして遊んでみよう。

プログラマから
ひとこと

交差点

【上沢幸】



こだまする都市の声
摩天楼に響きわたり
そして更に膨れあがる
沸騰する坩堝と化した都会の下で
あてもなく彷徨い歩く
光と影が輝く中
渦巻く人々の流れの中で
止まる事は許されず……

“そう、この流れの中では
自分が何を求めていたのかすら
分からなくなる……”

灰色の服を着た僕が歩く
セピア・カラーの波にもまれて

プログラム確認用データ

使い方は
45ページ

10>g3W1	20>IUZ3	30>9WY2	40>45k2
50>UDv5	60>7pL2	70>0rv4	80>cHs1
90>30f2	100>KWd5	110>LbS2	120>8fW2
130>wrW2	140>p0X2	150>rcY2	160>Kqk4

ちえ熱 あっちゃん

日記◎ ちえ熱の結晶

とりあえず「英単語カード1990年版」が完成した、と思う。65ページのプログラムがそれだ。こんなものでしょう。

■使い方

使うときはかならずディスクを書きこみ可能な状態でドライブにセットしておくこと。

RUNさせると、問題をディスクに作成する「MAKE」と、作成した問題を出題する「TEST」の2つのメニューが表示される。最初はどこに「MAKE」を選ばないと話にならない。赤いカーソルが「MAKE」のところにあることを確認してスペースキーを押すと、

モンダイ ハ?

と聞いてくるので問題を入力。

すると次に、

コタエ ハ?

と聞いてくるので答えを入力する。右下に「問題」と「答え」のセットを26例あげておいたのでとりあえずこれを打ちこんでみるのもいいだろう。

ここでは問題をカタカナの訳語、答えを英単語にかぎったが、問題を英語、答えをカナにしたらつまらない。ただ、正解判定をするときに、1字でもちがうと「マチガイ」になるので(大文字、小文字のちがいも許さない)そのへんのことを問題作成のときに意識しておこう。

さて、1問ぶんの問題と答えの入力がすむと、

OKデスカ……Y/N?

と聞いてくるので、いま入力した問題と答えでよければY、変更したければNを入力してリターンキーを押す。

Nのときは、画面の文字は残したままカーソルだけが問題入力のところにもどる。

Yを押したときは、サクセイ ヲ オワリニ シマスカ……Y/N?

Nを入力すると、新しい問題の入力になり、Yを入力すればメニューにもどる。メニューにもどってまた「MAKE」をすると、それまでに作った問題にどんどん追加されていくことになる。

次に、メニューで赤いカーソルを動かして「TEST」を選んでもみると、まず、今まで作った問題がディスクのなかにいくつあるか教えてくれ、出題数を聞いてくるので、好みの出題数を入力して、テスト開始。ディスクのなかのデータから、指定された数の問題をてきとうに取り出して、ランダムな順番で出題してくれるというわけだ。

ぜんぶの問題がおわると、何問正解したか教えてくれて、①おなじ問題をやるか、②出題する問題を変えるか、③メニューにもどるかを数字で選ぶ。

プログラムを終了したいときは、メニュー画面でCTRL+STOPしてほしい。

編集デスクより

じつは先月、メニューだけにしたのは、本体のバグがあまりに多かったからでした。今月は、なんとか使えるバージョンになっているようです。当初、あっちゃん本人は完成したつもりだったようですが、ふっふっふ、まだまだ。来月号ではファンダム班の誇りにかけて、完成バージョン(1991年版)を掲載する予定です。

■ランダムファイルを使うわけ

先月号のメニュー画面では、作成した問題をディスクに保存するための「SAVE」と、保存しておいた問題を読みこんでくるための「LOAD」の2つのメニューがあったが、ランダムファイルを使えば、そんな必要がなくなる、というのが最近になってわかった。

シーケンシャルファイルを使っていたときは、ファイルへの書きこみと、ファイルからの読み出しとでべつべつの方法でファイルを開かなければならなかったし、ファイルに保存してある問題をランダムに出題するときは、いったん配列変数に読みこんでおかないとできなかった。

そんなシーケンシャルのクセがついてしまって、せっかくランダムファイルを使っているのだから、便利なところをどんどん利用しなけりゃ損だ。

もともとランダムファイルに変更したのは、レコード番号を指定するだけで、1つ1つ単独にデータを書きこんだり、読み出したりできるので、問題の修正や、出題に便利だったからだ。

これなら入力した問題は、すぐにディスクに書きこめるし、配列変数を使わなくてもバラバラに出題できるだろう。

■現バージョンの問題点

いろいろなエラーに苦しめられながら、なんとかここまで来たが、現バージョンではまだ真の完成とはいえないものだ。

作成すみの問題を一覧表にして表示する機能や、問題を修正したり、削除したりする機能がほしい。

それに、もう少し使いやすい単語カードにしたいし……。

1991年1月号では、このへんの問題に挑戦しつつ、真の完成を目指すぞ!

■単語カードに入れるデータの例

トウフツ	ANIMAL
ウツクシイ	BEAUTIFUL
トケイ	CLOCK
デパート	DEPARTMENT STORE
ヨーロッパ	EUROPE
カオ	FACE
オハアサン	GRAND MOTHER
ハシメマシテ	HOW DO YOU DO?
オモシロイ	INTERESTING
アカツ	JULY
ナイトコロ	KITCHEN
ケンキュウシ	LABORATORY
キセキ	MIRACLE
キタ	NORTH
オリンピック	OLYMPIC GAMES
ヘイワ	PEACE
モンダイ	QUESTION
ウサギ	RABBIT
ニワカメ	SHOWER
1000	THOUSAND
ヤクニタツ	USEFUL
ムラ	VILLAGE
スイカ	WATERMELON
レントゲンセン	X-RAY
ヨット	YACHT
シマウマ	ZEBRA

「英単語カード」完成リスト

```

10 CLEAR 200:COLOR 1,2,2:SCREEN 1:WIDTH
29:KEYOFF:DEFINT A-Z:MAXFILES=2
20 ON ERROR GOTO 660:ON STOP GOSUB 660
30 OPEN "G-WORD" AS#2 LEN=40:STOPON
40 FIELD #2,20 AS AA$,20 AS BB$
50 OPEN "GRP:" AS#1
60 COLOR 15,4,4:SCREEN 3,3
70 SPRITE$(0)=STRING$(14,255)+STRING$(2,
0)+STRING$(14,255)
80 Y(0)=63:Y(1)=95:N=0
90 DRAW "BM0,64"
100 PRINT #1," MAKE"
110 PRINT #1," TEST"
120 S=STICK(0)
130 IF S=5 THEN N=1
140 IF S=1 THEN N=0
150 PUTSPRITE 0,(45,Y(N)),8
160 IF S<>0 THEN FOR W=0 TO 150:NEXT
170 IF STRIG(0) THEN 180 ELSE 120
180 IF N=0 THEN 190 ELSE 330
190 '-----モンダイサクセイ
200 SCREEN 1:COLOR 1,2,2
210 LOCATE 9,5:PRINT "モンダイ サクセイ"
220 GOSUB 650:LOCATE 0,10:A$="":INPUT "モ
ンダイ ハ:";A$:IF A$="" THEN 220
230 GOSUB 650:LOCATE 0,13:B$="":INPUT "コ
ダイ ハ ":";B$:IF B$="" THEN 230
240 GOSUB 650:LOCATE 7,18:C$="":INPUT "O
K?スカ...Y/N";C$:IF C$="" THEN 240
250 IF C$="Y" OR C$="y" THEN 270
260 IF C$="N" OR C$="n" THEN 210 ELSE 24
0
270 LSET AA$=A$
280 LSET BB$=B$
290 R=R+1:PUT #2,R
300 GOSUB 650:LOCATE 3,21:D$="":INPUT "サ
クセイ ラ オウリ シマスカ...Y/N";D$:IF D$="" THEN 3
00
310 IF D$="Y" OR D$="y" THEN 60
320 IF D$="N" OR D$="n" THEN CLS:GOTO 21
0 ELSE 300
330 '-----シュツタイ
340 SCREEN 1:COLOR 1,2,2:GOSUB 620
350 LOCATE 3,9:PRINT R;"モン ノ モンダイ カ ア
リマス"

```

```

360 GOSUB 650:LOCATE 3,11:E=0:INPUT "ナン
ン シュツタイ シマスカ";E
370 IF E<0 OR E>R THEN 360 ELSE DIM F(R)
380 FOR I=1 TO R:F(I)=I:NEXT
390 T=RND(-TIME):FOR I=1 TO R:M=RND(1)*R
+1:N=RND(1)*R+1:SWAP F(M),F(N):NEXT
400 CLS:LOCATE 5,9:PRINT "コレカラ シュツタイ シマ
ス"
410 LOCATE 5,11:PRINT "ワカラナイ トキハ [0] キー"
:FOR I=0 TO 2000:NEXT
420 K=0:FOR J=1 TO E:Q=F(J)
430 GET #2,Q
440 A$=AA$:B$=BB$
450 CLS:LOCATE 9,5:PRINT"ダイ";J;"モンメ"
460 LOCATE 2,10:PRINT "モンダイ=>";A$
470 GOSUB 650:LOCATE 2,13:G$="":INPUT "コ
ダイ" ;G$:IF G$="" THEN 500
480 IF LEFT$(G$+STRING$(20," "),20)=B$ T
HEN K=K+1:LOCATE 11,20:GOSUB 640:PRINT "
セイカイ !":FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 510
490 COLOR 6,2,2:LOCATE 9,20:GOSUB 640:PR
INT "マチカイ !!":FOR I=0 TO 2000:NEXT:COLO
R 1,2,2:CLS:GOTO 450
500 LOCATE 9,20:GOSUB 640:PRINT "セイカイ ハ
";B$:FOR I=0 TO 2000:NEXT
510 NEXT
520 CLS:LOCATE 5,5:PRINT K;"モン セイカイシマシタ"
530 LOCATE 2,8:PRINT "モウイチタ オナシモンダイ ラ
ヤル...1"
540 LOCATE 2,10:PRINT "シュツタイスルモンダイ ラ カ
エル ...2"
550 LOCATE 2,12:PRINT "メニュー ニ モトル
...3"
560 GOSUB 650:LOCATE 5,14:H=0:INPUT "トル
ラ エラヒマスカ";H
570 IF H=1 THEN 420
580 IF H=2 THEN ERASE F:GOTO 340
590 IF H=3 THEN ERASE F:GOTO 60
600 GOTO 560
610 '-----サフルーチン
620 R=LOF(2)/40
630 IF R<1 THEN PRINT "モンダイ カ アリマセン":P
RINT "メニュー テ MAKE ラ エラシクタクサイ":FOR I=0
TO 4000:NEXT:RETURN 60 ELSE RETURN
640 Y=CSRLIN:X=POS(0):LOCATE 0,Y:PRINT S
PC(29):LOCATE X,Y:RETURN
650 IF INKEY$<>" " THEN 650 ELSE RETURN
660 CLOSE:ON ERROR GOTO 0:END

```

プログラム確認用データ(使い方は45ページ)

10>SZI0	20>6j30	30>0i70	40>Lv30
50>JI10	60>GP10	70>GXB0	80>6S40
90>LL00	100>uS10	110>fZ10	120>hg00
130>2r10	140>Vq10	150>Fm10	160>SF60
170>pr30	180>o030	190>D0F0	200>gn00
210>E180	220>90T0	230>7AQ0	240>HIY0
250>HQ50	260>DbA0	270>0p00	280>Ep00
290>oY10	300>ujn0	310>1h50	320>C3C0
330>8tA0	340>BC20	350>HrI0	360>OrR0
370>5p70	380>EK40	390>gHg0	400>U1F0
410>m600	420>5450	430>nI00	440>T120
450>3880	460>8560	470>53P0	480>u2A1
490>kaI0	500>x2L0	510>B200	520>0GC0
530>jxP0	540>A3P0	550>YMG0	560>nvL0
570>uQ10	580>Ft20	590>dm20	600>P700
610>D2B0	620>5P10	630>L0e1	640>OcC0
650>p740	660>RX10		



42ページを見てくだされ。作品のビジュアルのよさを生かすために、4色カラーのページに侵攻してみました。ちなみに、来月からは全面改装を計画してます。

本コラムAVフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く。③プログラムはなるべく1行29字にして、すべて大文字で書く。④ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って「ファンダム内 AVフォーラム」係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

はっはっは、これは笑うことを保証する。5分判りの頭とこのもみあげは、どう見てもルパン三世だ。目や鼻がないのに誰かがわかるのがキャラクタの強みでしょうか。『漫画サンデー』の南伸坊の連載がおもしろいぞ。

『ルパン三世』愛媛県・しゃま

```
1 COLOR1,15,15:SCREEN2:CIRCLE
(121,100),90,,,2:CIRCLE(140,
100),30,,,3:LINE(85,50)-(127
,50):LINE(127,50)-(122,113):L
INE(122,113)-(132,115):LINE(1
43,130)-(163,135):PAINT(121,4
0):FORJ=0T0900:NEXT:FORJ=0T01
5:LINE(122+X,113+Y)-(132,115+
Y):X=X-.4:Y=Y+2:NEXT
2 GOT02
```

アレルギーとは抗原抗体反応の一種で、狭義には傷害的な過敏症状を指し、原因となる物質をアレルゲンと呼ぶ。ま、卵にアレルギーを起こす人は、卵がアレルゲンなわけね。海老アレルギーなんてのもあって、アレルギーを起こしてから「そういえばさっきのスープに……」なんてこともある。えびceleryクン(M)、まいった顔がイカしてる。

『きょうふのタマゴアレルギー』

神奈川県・えびcelery

```
10 KEYOFF:SCREEN1
20 COLOR15,1,1:LOCATE5,10:PRI
NT"タマゴアレルギー なんぞ?":LOCA
TE8,12:PRINT"しまった!タマゴをへてしまっ
た!":LOCATE11,14:PRINT"ホッホッホッホ
ツッ……":FORI=0T020:LOCATE0,1:
PRINTSTRING$(32,0):NEXT:LOCAT
E14,16:PRINT"いっしょ……":LOCA
TE5,30:PRINT"サッポウさきをふっしょ":F
ORI=0T01:I=-STRIG(0)
30 NEXT
40 CLS:SCREEN2
50 COLOR,4,4
60 CLS:COLOR,4,4:PSET(86,64),
15:DRAW"E10":PSET(176,64),15:
DRAW"H10":PSET(86,128),8:FORI
=1T09:DRAW"E5F5":NEXT
70 FORI=0T020:X=INT(RND(1)*25
6):Y=INT(RND(1)*192)
80 PSET(X,Y),2:NEXT:IF INKEY$="
1"THEN100
90 GOT070
100 CLS:SCREEN1
110 COLOR1,8,8:LOCATE8,10:PRI
NT"うっ……!!!!":PLAY"T10
005AB":GOT0110
```

COLOR文の切り換えによる作品も、もはや成熟期に達している。題材もバリエーションが豊富になってきて、木内クン(M)のこの作品なんかは「奇妙な味」の短編小説的風味がある。パクパクという音もよいです。

アメリカの昔のテレビ番組には、「ミステリー・ゾーン」だとか「ヒッチコック劇場」だとか、微妙に不安な感じが残るシリーズ物があって、塾長はけっこうこの手が好きでした。レーモンド・カーバーの短編集にも、この風味が感じられます。

『食べられる〜!』長野県・木内靖 **

```
1 COLOR,1,1:SCREEN7:FORI=.9T0
.1STEP-.1:CIRCLE(255,106),255
,I*10+1,,,I:PAINT(255,106),I*
10+1:NEXT:FORI=1T015:LINE(I*3
6,0)-(I*36,212),0:NEXT
2 PLAY"SO0M20004C":FORI=2T011:
COLOR=(I,7,7):COLOR=(I,0,0,
0):NEXT:FORI=1T02STEP-1:COLO
R=(I,7,7):COLOR=(I,0,0,0):N
EXT:GOT02
```

ちょうど今年の8月6日から7日にかけて月食がありました。ヤン少尉クン(M)の作品はこれをテーマにしたもの。なかなか美しくまとまっていてグッド。塾長は、ちょうど伊豆の合宿から帰る途中だったのだが、新聞・テレビを見ていなかったのと、パカ話に花を咲かせていたために見逃したのが残念でならない。がっかり。

エクリプス オブ ザ ムーン

『ECLIPSE OF THE MOON』北海道・ヤン少尉

```
10 COLOR,1,1:SCREEN1:KEYOFF:W
IDTH11:LOCATE,10:PRINT"1990年8
月6,7日":R=RND(-TIME):FORI=0T01
:I=-STRIG(0):NEXT
20 SCREEN2,0:X=50:Y=150:SPRIT
E$(0)="<"<":FORI=0T0100:
X1=RND(1)*255:Y1=RND(1)*191:P
SET(X1,Y1),15:NEXT
30 PUTSPRITE0,(119,76),1,0:PU
TSPRITE1,(X,Y),15,0:X=X+.1:Y=
Y-.1:IFY<0THEN40ELSE30
40 SCREEN1:WIDTH16:PRINT"カハシ
メ 21時44分12秒サイタイ 23時12分18秒オ
ワリ 0時40分30秒"
```

名作です。パネが一段ずつ階段を降りてくる。このピョンピョンしぐあいがたまらん。とくに、上の階段からプルンとパネの端が回っていったん短くなるところがキモです。浜岸クン(M)、どもありがと。

なんだな、これは王様のアイデア的な世界が感じられる。棺桶から手が伸びてくる貯金箱だとか、奇術用のトランプだとか、生活の必需品ではない小物の数々を供給するおとなのブランド、塾長はかげながら応援している。ちなみに、先日ちょっとしたのそきにいて、鼻毛カッターを買いました。重宝してます。

『かいだんをのりるパネ』福島県・浜岸雄 *

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5,0:FORA=
0T022:FORB=0T0A:LINE(B*8,16+A
*8)-STEP(7,7),6,BF:LINE-STEP(
-4,-4),RND(-TIME)*9+2,BF:PSET
STEP(4,0),0:NEXTB,A:SPRITES(0
)="<"<":SPRITES(1)="<"<":
2 FORA=0T023:FORB=1T05:D=4.5+
B*.38:X=A*8+COS(D)*4-2:Y=A*8+
SIN(D)*12+6:PUTSPRITE,(X,Y),
15,0:C=C+1:C=-(C<7)*C:NEXT:PU
TSPRITE9,((A-F)*8+1,(1+A-F)*8
+4),15,1:FORE=1T08:PUTSPRITE
,(X+2-E/4,Y-4+E/3),15,0:C=C+1
:C=-(C<7)*C:NEXT,E,A:GOT02
```

再びわかばしゃまクンの作品。RUNさせると3人のコーラス隊がとぼけた顔で並ぶ。スペースキーを押すと、大口を開いて「デュワー」と歌う、というわかりやすいもの。サウンドがじゃっかんイマイチですな。

『デュワー』愛媛県・しゃま

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN2
2 FORJ=1T03:CIRCLE(45+X,75),3
0,11:PAINT(45+X,75),11:LINE(2
5+X,105)-(65+X,140),BF:X=X+7
0:LINE(40+A,50)-(40+A,60),1:L
INE(50+A,50)-(50+A,60),1:A=A+
70:NEXT
3 IFSTRIG(0)THEN4ELSE3
4 FORJ=1T03:CIRCLE(45+B,85),1
0,1:PAINT(45+B,85),1:B=B+70:N
EXT:PLAY"V1001AAA","V1005BBB
B","V1306CCCC."
5 GOT05
```

COPY文ネタですが、さすがベテラン、きれいにまとまっています。赤・青・緑の3匹の子ヘビがによるよと上から下にはっていく。さて、グラッパ=GET UP、ファンキー=FUNKEY、アイガッチャ=I GOT YOU、グッゴッ=GOOD GOD、いずれも黒人ソウル系の掛け声。ジェームス・ブラウン、ソウル・トレイン、プリンスなんていう名詞がうかびます。塾長は、スライ&ファミリー・ストーンのファンです。では問題。この称号の最後にくる掛け声は何でしょうか。正解者にはソウルフルなプレゼントをしよう。

『3匹の子ヘビ』

神奈川県・グラッパファンキーアイガッチャグッゴッFLOWER *

```
1 SCREEN5:COLOR15,1,1:CLS:SET
PAGE0,1:CLS:DEFINT A-Z
2 FORI=0T02:X=I*70+53:Y=0:D=1
+(RND(-TIME)>.5)*2:V=D:GOSUB9
:COLORI*3+2:PSET(X,Y)
3 Y=Y+RND(1)*2+1:X=X+V:LINE-(
X,Y):V=V+D:IFV>GTHENGOSUB9
4 IFY<211THEN3ELSENEXT
5 SETPAGE0,0:COLOR15
6 FORI=0T0243:IFI<212THENCOPY
(0,I)-(255,I),1T0(0,I),0
7 LINE(0,I-32)-(255,I-32),1
8 FORT=0T09:NEXTT,I:END
9 D=-D:G=D*(RND(1)*2+4):RETU
RN
```

2月号のお題「MSX・FAN」

ついにturboRも出るというこの世界。PCM録音・再生も可能になって、どうなるんでしょうね。ま、それに関係なく、2月号のお題は当誌MFファンをテーマにする。もうすぐ創刊4周年になるので、当時の中学1年生はもう高校2年、1歳の赤ちゃんも小学生だ。あー、月日の流れるのははやいなあ。で、きっと4色カラーなので、ビジュアルは美しめがよろしい。応募規定は左下の欄外、イラストや自由部門への投稿もよろしく。再見。

得点システム

当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みこと「MSX2」に行きついたらおなじみの特製レカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきた称号剥奪(はくだつ)もあるので心するように(塾長)。

■楽評：よっちゃん

ので、かなり使えるおまじない
です。ラクして楽しむというわ
りと都会っぽく考え方です。今
回は『ふぬけな IN THE
MOOD』¹、『グラディウス2』²、
『アイ・フィール・ファイン(ビ
ートルズ)』の3曲に唱えてお
きますので、お試しあれ。

いつい最後まで見てしまい、あとで悔やんでみてもなんになる
 というのか。この音楽でCMに
 いったのをきっかけに、さっさ
 とリモコンで電源OFFだ!!

©日本テレビジョンC O R P

ってます、という稚拙さが失われてしまったのは、やや悲しくもある。それはそうとして、やっぱりturboRはほしいなあ。PCMは楽しみだし……。

©NAMCO ALL RIGHTS RESERVED

ふぬけな IN THE MOOD

東京都・藤崎朝也の作品

タイトルの「IN THE MOOD」というのは、グレン・ミラー^{おうちん}楽団の往年の名曲で、藤崎くんはこれをカクoon・バージョンにアレンジしたわけです。

```

10 CALL MUSIC(1,0,2,2,1,1)
20 CALL BGM(1)
30 CALL TRANSPOSE( 32)
40 CALL TEMPER(14)
50 CALL PITCH(440)
60 CALL VOICE(048,051,014,024,033,0 6)
70 ,
80 DEFSTR A-Z
90 ,
100 A0="T10805L12V12Q8"
110 B0="T10806L12V10Q7"
120 C0="T10802L12V13Q5"
130 D0="T10804L12V14Q8"
140 N0="T108V60A11"
150 ,
160 A1="F6A>C6F6.F6.F6.F6.FE6FC6<A"
170 A2=">C6<BA+6AG+6G6.F&F1"
180 A3="A6>CF6<A>C6F<A6>CF6<A>C6F&F2<"
190 A4="B-6>DF6<B->D6F<B-6>DF6<B->D6F&F2
<"
200 A5=">C6EG6CE6GC6EG6CE6G&G2<"
210 A6="G6FE6DE6FR6GR2C2"
220 ,
230 B1="R1R2R6FA6F"
240 B2=">C6<BA+6AG+6G6.F&F2{F+FF-FF+FF-F
F+FF-FF-F}2"
250 B3="G6G+A6A+B6>CR6GR2<{C+CC-CC+CC-CC
+CC-CC+CC-C}2"
260 ,
270 C1="L4 FA>CFAFC<A"
280 C2="GB->DGB-GD<B-"
290 C3=">CEG>CEC<GE< L12"
300 ,
310 D1="R1R6A>C6F6.C<A6F"
320 D2="R1R2R6F&F6F&"
330 D3="F2R2R2R6F&F6F&"
340 D4="F+2R2R2R6F&F&F6F&"
350 D5="F2R2R2R6F&F6A&"
360 D6="A2R2R1"
370 ,
380 N1="C2C2C2C2"
390 N2="C6H12C6H12C6H12C6H12C6H12C6H12C6
H12S!24M!24S!24M!24S!24M!24"
400 N3="CB6H12H!S!B6H12":N3=N3+N3+N3+N3"
410 N4="M!6M!12M!6M!12M!12M!6M!4R16 V 1
H32H32 V 4 H32H32 V 6 H32H32H!2"
420 ,
430 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,N0
440 PLAY #2,A1,B1,C ,D ,N1
450 PLAY #2,A2,B2,A2,D1,N2
460 PLAY #2,A3,B ,C1,D2,N3
470 PLAY #2,A3,A3,C1,D3,N3
480 PLAY #2,A ,A4,C2,D4,N3
490 PLAY #2,A3,A ,C1,D5,N3
500 PLAY #2,A5,A5,C3,D6,N3

```

510 PLAY #2,A6,B3,A6,A6,N4
520 GOTO 440
530 '---' ふめけな IN THE MOOD '---

確認用データ(使い方は45ページ)

10>mB20	20>RU00	30>Ig20	40>s510
50>xN10	60>Nv50	70>EH00	80>mU00
90>EH00	100>HD30	110>cC30	120>BC30
130>Gd30	140>Gx10	150>EH00	160>9A80
170>th40	180>2s90	190>44C0	200>Lo60
210>P340	220>EH00	230>Z820	240>E8N0
250>f9M0	260>EH00	270>hx20	280>wq20
290>gp30	300>EH00	310>bs30	320>jv20
330>bm30	340>yw30	350>A730	360>ua10
370>EH00	380>FU10	390>efv0	400>fgG0
410>YNY0	420>EH00	430>on20	440>gg20
450>Kp20	460>Dn20	470>Uq20	480>uo20
490>qn20	500>Is20	510>3s20	520>OG00
530>pc80			

サザエさん

兵庫県・タケダ胃腸薬

打ちこんでみて「あれれ、ちょっとおかしいなあ」というキミ、多分キミはまちがっていない。実は、メロディにつけてあるコードがまるで間違っているのだ。間違え方がこの曲にピッタリだなあ、といってそのまま採用してしまった。作者のペンネームがまた良い。この線で次作を期待してます。

```

10 '
20 '
30 CALLMUSIC(0,0,2,1,1,1,2)
40 CALLVOICE(024,016,0 4,024,033,033,033
)
50 CALLTRANSPOSE(1000)
60 '_TEMPER( 9)
70 PLAY#2,"V15T150","V 8T150","V 8T150",
"V 8T150","V 8T150","V15T150"
80 A1$="L1A"
90 A2$="L1F"
100 A3$="L1D"
110 A4$="L403BBBB"
120 PLAY#2,"L803G>CCCCCD",A1$,A2$,A3$,A
4$
130 PLAY#2,"EDCCC2",A1$,A2$,A3$,A4$
140 PLAY#2,"L403A>DDE",A1$,A2$,A3$,A4$
150 PLAY#2,"D2.",A1$,A2$,A3$,A4$
160 PLAY#2,"EL8EG",A1$,A2$,A3$,A4$
170 B1$="L1A"
180 B2$="L1F"
190 B3$="L1D"
200 A4$="L403BRBR"
210 PLAY#2,"FFED",B1$,B2$,B3$,B4$
220 PLAY#2,"REDC4<AG",B1$,B2$,B3$,B4$
230 PLAY#2,">C4CC&C2",B1$,B2$,B3$,B4$
240 PLAY#2,"A4AG+AA4A",B1$,B2$,B3$,B4$
250 PLAY#2,"O5C1",B1$,B2$,B3$,B4$
260 C1$="L1A"
270 C2$="L1F"
280 C3$="L1D"
290 C4$="L403BR8B8BR8B8"

```


300 PLAY#2,"OG4GF+GG4G",C1\$,C2\$,C3\$,C4\$
 310 PLAY#2,"E1",C1\$,C2\$,C3\$,C4\$
 320 PLAY#2,"OG4GF+GG4G",C1\$,C2\$,C3\$,C4\$
 330 PLAY#2,"O5C1",C1\$,C2\$,C3\$,C4\$
 340 PLAY#2,"OBB4BA4G4",C1\$,C2\$,C3\$,C4\$
 350 PLAY#2,"L205C2.",C1\$,C2\$,C3\$,C4\$

確認用データ(使い方は45ページ)

10>EH00	20>EH00	30>jI20	40>jp60
50>MR20	60>lu10	70>GIT0	80>Mo00
90>4p00	100>oo00	110>kr10	120>OC90
130>Hc50	140>P370	150>6M40	160>vF50
170>No00	180>5p00	190>po00	200>A020
210>gq40	220>Da60	230>AQ60	240>qu60
250>Um40	260>Oo00	270>6p00	280>qo00
290>wg30	300>VY70	310>T440	320>VY70
330>gn40	340>2170	350>x160	

イスより Templo del sol

青森県・SEKKENの作品

はい、人気のイスから「太陽の神殿」です。あー、やっとふつうの作品に戻った。ディチューンとエコーをかけて、落ちついた響きになってますね。堅実さ

が光る標準作といったところ。親切なのは、スペースキーを押すと演奏が終わるようになってること。まあ、CTRL+S TOPでも同じですが。

10 CALL MUSIC(0,0,2,2,2,2,1)
 20 POKE&HFA3C,24:POKE&HFA4C,24:POKE&HFA5C,24:POKE&HFA6C,24
 30 ON STRIG GOSUB 190
 40 STRIG(0) ON
 50 PLAY #2,"T96V150305A8>C8", "T96V0305R16.A8>C32", "T96L8016V13R405", "T9605L8V016R4", "T96V15R402032"
 60 PLAY #2,"D2.F", "R8.D2.F16", "AFDFAFD", "R16.AFDFAFD32", "B-.B-8B-.B-8"
 70 PLAY #2,"E2.C8G8", "R16.E2.C8G32", ">C<GEG>C<GEC", "R16.>C<GEG>C<GEC32", "B-.B-8B-.B-8"
 80 PLAY #2,"G.A8&A2", "R8.G.A8&A16&A", "EC<A>FD<AFA", "R16.EC<A>FD<AFA32", "D.D8D.D8"
 90 PLAY #2,"R2R4A8>C8", "R16.R2R4A8>C32", "DA>EDD<A>FD", "R16.DA>EDD<A>FD32", "D.D8D.D8"
 100 PLAY #2,"D2.F", "R8.D2.F16", "AFDFAFD", "R16.AFDFAFD32", "B-.B-8B-.B-8"
 110 PLAY #2,"E2.C8D8", "R16.E2.C8D32", ">C<GEG>C<GEC", "R16.>C<GEG>C<GEC32", "B-.B-8B-.B-8"
 120 PLAY #2,"E2.G", "R8.E2.G16", ">C<GEG>C<GEC", "R16.>C<GEG>C<GEC32", "A.A8A.A8"
 130 PLAY #2,"G.F8&F<A8>C8", "R16.G.F8&F<A8>C32", "EC<A>D&D<A>FD", "R16.EC<A>D&D<A>FD32", "D.D8D>D8C8"
 140 PLAY #2,"D2.A", "R8.D2.A16", "AFDFAFD", "R16.AFDFAFD32", "B-.B-8B-.B-8"
 150 PLAY #2,"G8R8E8R8R4C8R8", "R16.G8R8E8R8R4C8R32", "ER8CR8R4<AR8", "R16.ER8CR8R4<AR32", "A8R8A8R8R4A8R8"

160 PLAY #2,"C.D8&D2", "R8.C.D8&D&D16", ">GECFD<AFA", "R16.>GECFD<AFA32", "D.D8D.D8"
 170 PLAY #2,"R4R2<A8>C8", "R16.R4R2<A8>C32", "DEFA>DEFA", "R16.DEFA>DEFA32", "D.D8D.D8"
 180 GOTO 60
 190 CALL STOPM

確認用データ(使い方は45ページ)

10>ZY20	20>umA0	30>2I10	40>na00
50>twA1	60>eZX0	70>olq0	80>mSi0
90>jom0	100>eZX0	110>UAo0	120>k9d0
130>Hh41	140>WcY0	150>dMG1	160>bEg0
170>SHk0	180>3800	190>jb00	

グラディウス2より 空中戦闘のテーマ

東京都・燃Pの作品

グラディウス2の空中戦の音楽。ドラムの感じと、途中にはさまる細かいフレーズが良い。特にハイハットの扱いは上手で、高橋幸弘、スティーブ・ジ

ヤンセン(JAPAN)、スチュアート・コーブランド(ポリス)はハイハットの3巨匠で、たいへん参考になります。ハイハット派は研究されたし。

10 '--- GRADIUS 2(MSX)
 20 CALLMUSIC(1,0,2,1,1,1)
 30 POKE&HFA3C,15
 40 A0\$="T200047V15":B0\$="T200047V15":C0\$="T200047V13":D0\$="T200033V8":E0\$="T200Y23,30Y24,250V150A10":F0\$="T200S0M2000"
 50 '--- A PART
 60 A1\$="L807C+1C+C+C+C+R8C+4.D1DDR8DR8D4"
 70 A2\$="E<A>C<A>E<A>CE4<A>C<A>AEC<A>E<A>C<A>E<A>CE4<A>C<A>AEC<A>"
 80 A3\$="E<A>C<A>E<A>CE4<A>C<A>AEC<A>EC<A>AEC<A>C+E4.D+&D+2"
 90 A4\$="R2<A4.B&B1AR8AR8A4.B&B1"
 100 A5\$="R2>D4.E&E2<L32EFG-GA-AB-B>CD-DE-EFG-GL8DR8DR8D4.E&E1"
 110 A6\$="R2>D4.E&E1AEC<AEA>C+E4C+4<AE4C+4"
 120 '--- B PART
 130 B1\$="L806A+1A+A+A+A+R8A+4.B1BBR8BR8B4."
 140 B2\$=">R16E<A>C<A>E<A>CE4<A>C<A>AEC<A>E<A>C<A>E<A>CE4<A>C<A>AEC<A16>"
 150 B3\$="R16E<A>C<A>E<A>CE4<A>C<A>AEC<A>EC<A>AEC<A>C+16C+4.C+&C+2<"
 160 B4\$="R2A4.B&B1AR8AR8A4.B&B1"
 170 B5\$="R2A4.B&B1>EC<AEC+EA>C+4<A4EC+4<A4"
 180 '--- C PART
 190 C1\$="L806F+1F+F+F+F+R8F+4.G1GGR8GR8G4."
 200 C2\$=">R8E<A>C<A>E<A>CE4<A>C<A>AEC<A>E<A>C<A>E<A>CE4<A>C<A>AEC"
 210 C3\$="<A>E<A>C<A>E<A>CE4<A>C<A>AEC<A>EC<A>AEC<AA4.A8&A2"
 220 C4\$="R2F+4.G&G1F+R8F+R8F+4.G&G1"
 230 C5\$="R2F+4.G&G1>C+C+C+C+C+C+R8C+4C+4C+4C+C+C+"

240 ' -- BASE
 250 D1\$="02L8E4>E4<EE>E<E4E>E<EEE>E<EE4>
 E4<EE>E<E4E>E<EEE>E<E"
 260 D2\$="F4>F4<FF>F<F4F>F<FFF>F<FF+4>F+4
 <F+F+>F+<F+4F+>F+<F+F+F+>F+<F+>
 270 D3\$="F4>F4<FF>F<F4F>F<FFF>F<FF+4>F+4
 <F+F+>F+<F+F+BB16B16BF+<BBB>"
 280 D4\$="EB>E<EDEEEDEEEDEEEEB>E<EDEEEDEE
 EDEGB"
 290 D5\$=">C<GE>CCCCCCCCCCCCC
 CCCCCCC<GE"
 300 D6\$=">C<GE>CCCCCCCCC<GV11F+
 1B2S0ABBB"
 310 ' -- DRUM
 320 E1\$="B8H!16H!16S8H!8B8B8S8H!8B8H!8S8
 H!8B8B8S8H!8B8H!16H!16S8H!8B8B8S8H!8B8H!
 8S8H!8B8B8S8H!8"
 330 E2\$="S8B8H!8B8S8B8H!8B8S8B8H!8B8S8S8
 H!8B8S8B8H!8B8S8B8H!8B8S8B8H!8B8S8S8H!8B
 8"
 340 E3\$="S8B8H!8B8S8B8H!8B8S8B8H!8B8S8S8
 H!8B8S8B8H!8B8S8B8H!8B8S8B8H!8B8V12S8V15
 S8S8S8"
 350 E4\$="S8B8H!8B8S8B8H!8B8S8B8H!8B8S8S8
 H!8B8C2H!8H!16H!16H!8H!8C2S8S8S8S8"
 360 PLAY#2,A0\$,B0\$,C0\$,D0\$,E0\$,F0\$
 370 PLAY#2,A1\$,B1\$,C1\$,D1\$,E1\$,D1\$
 380 PLAY#2,A1\$,B1\$,C1\$,D1\$,E1\$,D1\$
 390 PLAY#2,A2\$,B2\$,C2\$,D2\$,E1\$,D2\$
 400 PLAY#2,A3\$,B3\$,C3\$,D3\$,E1\$,D3\$
 410 PLAY#2,A4\$,B4\$,C4\$,D4\$,E2\$,D4\$
 420 PLAY#2,A5\$,B4\$,C4\$,D5\$,E3\$,D5\$
 430 PLAY#2,A4\$,B4\$,C4\$,D4\$,E2\$,D4\$
 440 PLAY#2,A6\$,B5\$,C5\$,D6\$,E4\$,D6\$
 450 GOTO 370

確認用データ(使い方は45ページ)

10>OF40	20>Fv10	30>VT00	40>UJt1
50>Wj10	60>AqC0	70>p8Y0	80>4rR0
90>M170	100>ssS0	110>LXC0	120>nX10
130>chC0	140>vYe0	150>1TY0	160>JX60
170>iDD0	180>uX10	190>d4D0	200>2EY0
210>kRR0	220>HO80	230>3YG0	240>U710
250>WHU0	260>Vma0	270>6QZ0	280>dJG0
290>dRS0	300>UfI0	310>cB10	320>6891
330>bVp0	340>lhX0	350>frf0	360>L750
370>7850	380>7850	390>L950	400>ZA50
410>BC50	420>ND50	430>BC50	440>xE50
450>iB00			

ビートルズコーナー

I FEEL FINE

北海道・田中一樹&福士航知の作品

きてます北海道2人組。ピー
トルズ・マニアをくすぐるこの
こだわり。イントロのギターの
フィード・バックやフェード・
アウトなど、ツボをきっちり押

さえてグレードの高い作品とな
りました。この上は「レオトラッ
クス」などを研究するといひん
じゃないかしら。つぎの作品も
期待してます。わくわく。

10 ' ●●●●● I FEEL FINE ●●●●●
 20 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
 30 CLEAR 2000:DIM AX(15):FOR I=4 TO15
 40 READ AS:AX(I)=VAL("&H"+AS):NEXT I
 50 CALLVOICECOPY (AX,@63):DEFSTR A-H
 60 DATA 0000,0118,0000,0000,4001,FFC2
 70 DATA 0000,0000,0011,FFD1,0000,0000
 80 ' ●●●●●
 90 A0="R1.R1R1R1R1R1R1R1"
 100 A1="DFC<B8>C.<B8>CCDFCC.<B8>CCD.D
 R1.DDD8C.C8<B->C8<CG1R1"
 110 A2=">D2D2D2.DCCD8ED8E8D8&D2.D2D2D2.D
 E8C<A.G8F+8&F+2B8>CD.FC<B8>C.<B8>C2<B8>D
 FC<B8>C.<B8>C.C8D8"
 120 A3="DDR1.DDDE8C.C8<B->C8<B-G2.R8>C8D
 2.R4R1R1R1R1R1R1"
 130 A4="R1R1R1R1R1R1R1R1"
 140 A5="DDR1.DDDE8C.C8<B->C8<B-G1R1>DDDD
 8C.C8<B->C8<B-G1R2..>C8"
 150 A6="V=V;D2R2R1@V=W;R1R2..C8"
 160 ' ●●●●●
 170 B0="R1.R1R1R1R1R1R1R1R1"
 180 B1="R1R1R1R1R1R1AAAA8G.G8FG8FD1R1"
 190 B2="G2G2F+2.R4V12G1F+1V15G2G2F+2.R4V
 12G1F+2R4V15R1R1R1R1"
 200 B3="R1R1AAAA8G.G8FG8FD1R1R1R1R1R1R1
 1"
 210 B4="R1R1R1R1R1R1R1R1"
 220 B5="R1R1AAAA8G.G8FG8FD1R1AAAA8G.G8FG
 8FD1R1"
 230 ' ●●●●●
 240 C0="R1.R1R1R1R1R1R1R1R1"
 250 C1="R1R1R1R1R1R1F+F+F+F+8E.E8DE8D<B1
 R1"
 260 C2="B2B2B2.R4V12>C1<A1V15B2B2B2.R4V1
 2>C1<A2.R4V15R1R1R1R1"
 270 C3="R1R1>F+F+F+F+8E.E8DE8D<B1R1R1R1R1
 1R1R1R1"
 280 C4="R1R1R1R1R1R1R1R1>"
 290 C5="R1R1>F+F+F+F+8E.E8DE8D<B1R1>F+F+
 F+F+8E.E8DE8D<G1R1"
 300 ' ●●●●●
 310 D0="A1.@63A105D>DD8C8<A8>GF+EF+8E8.Y
 35,24Y19,217@W64Y19,194@W64Y19,172@W64Y3
 5,25Y19,51@W64Y19,17@W64Y35,24Y19,244@W6
 4Y19,217@W64Y19,194@W64Y19,172@W8.CC8<B-
 8G8>FEDE8D<<G>GG8F8D8>C<BAB8A<G>GG8F8D8>
 C<BAB8A"
 320 D1="V10<G>GG8B>C<BAB8A<G>GG8F8D8>C<B
 AB8AV15D>DD8C8<A8>GF+EF+8EV10<D>D<A.C.CC
 8F<V15G.>GG8F8D8>C<BAB8AV10"
 330 D2="L8<G4>GD<G>BR4<B4>BF+BR4C4GEB
 BR4D4AF+DAR4<G4>GD<G>BR4<B4>BF+BR4R4A
 4AA4AD4DDDDR4L4<G>GG8F8D8>C<BAB8A<G>GG8F
 8D8>C<BAB8AV15"
 340 D3="D>DD8C8<A8>GF+EF+8E8F+8V10<D>D<A
 .C.CC8F<G.>GG8F8D8>C<BAB8A<G>GG8F8D8>C<B
 AB8A8B8<G>GG8F8D8>C<BAB8A8B8D>DD8F+GF+<A
 A8A8A8V15"
 350 D4="D>DD8C8<A8>GF+EF+8E8.Y35,24Y19,2
 17@W64Y24,194@W64Y19,172@W64Y35,25Y19,51
 @W64Y19,17@W64Y35,24Y19,244@W64Y19,217@W
 64Y19,194@W64Y19,172@W8.CC8<B-8G8>FEDE8D
 <<G>GG8F8D8>C<BAB8A<G>GG8F8D8>C<BAB8A8B8
 "

360 D5="D>DD8C8<A8>GF+EF+8E8F+8V10<D>D<A
.C.CC8FV15<G.>GG8F8D8>C<BAB8AV10DAA8A8R8
G.>E8C<D8V15<G>GG8F8D8>C<BAB8A"

370 D6="V=V;<G>GG8F8D8>C<BAB8AV=W;<G>GG
8F8D8>C<BAB8A"

380 '.....

390 E0="R1R1.D2.D4R4.A4>D4.<C4C4.CCG4G4.
R4G16.Y36,24Y20,244W32Y20,217W32Y20,19
4W32Y20,172W32Y36,23Y20,51W32Y20,2W4
D4.<D>F4F4D4FD4<G4>D4.<D>F4F4D4FD4"

400 E1="V7G4G4GG4GG4G4GGGGG4G4GG4G4GG
GGD4D4DD4DD4D4DDDD4D4DD4DC4C4CCCC<V10G4
>D4.<D>F4F4D4FD4V7"

410 E2="G4GG4GGGB4BB4BBBC4CC4CCCD4DD4DDD
G4GG4GGGB4BB4BBBA4AA4AAD4DD4DDDG4G4GG4G
G4G4GGGGG4G4GG4GG4G4GGGG"

420 E3="D4D4DD4DD4D4DDDDV10D4D4DD4DC4C4C
CCC<G4>D4.<D>F4F4D4FR8V15>C16C+16D4F4D+
32E..G4C+32D..FD16C+16C<B-G4>D4F4D+32E..
G4C+32D..FD16C+16C<B-G4D4>D4DC<A>G4F+4E4
F+EF+"

430 E4="V12L4<DAAD8>CC<AA8AC>C..C8<C8B-B-
GG8G16.Y36,24Y20,244W32Y20,217W32Y20,1
94W32Y20,172W32Y36,23Y20,51W32Y20,2W4
4D.D8<G8>FFDF8D<G>D.D8<G8>FFDF8DL8"

440 E5="D4D4DD4DD4D4DDDDV10D4D4DD4DC4C4C
CCC<G4>D4.<D>F4F4D4FD4D4D4DD4DD4D4DDDDV
15<G4>D4.<D>F4F4D4FD4"

450 E6="V=V;<G4>G4R8C16C+16DF<G4>G4R8C16
C+16DFV=W;<G4>G4R8C16C+16DF<G4>G4R8C16C
+16DF"

460 '.....

470 H0="G.G8D.D8":H1="D.D8A.D8"

480 F0="R1R1.R1R1R1R1R1R2R8A16B16>D8Y37,
22Y21,182W32Y21,172W32Y37,21Y21,51W32
Y21,17W32<" +H0+H0

490 F1=H0+H0+H0+H0+H1+H1+H1+"C.C8G.C8"+H
0+"G.G8D2"

500 F2="G.G8D2<B.B8F+2>C.C8<G.>C8D.D8<A2
>G.G8D2<B.B8F+2A.>C8E.C8D.D8<A>D"+H0+H0+
H0+H0

510 F3="D.D8<A.A8>D.D8G8A8>C8D8<D.D8A.A8
C.C8G.G8G.G8D.D8<G.G8>C8D8F8G8"+H0+H0+H0
+H0+"DR4AR4DR4AR4"

520 F4="D1R1R1R1R1R1"+H0+H0

530 F5="D.D8<A.A8>D.D8G8A8>C8D8<D.D8A.A8
C.C8G.G8"+H0+"G.G8D4G4D.D8A.ABC.C8G.G8G1
R1"

540 '.....

550 H0="CB4CM8CM8C8C8CS4"

560 H1="CB8.CM16CM8CM8C8C8CS8C8"

570 H2="HB8H8HS8HB8HB8H8HS8H8"

580 G0="R1R1.R1R1R1R1R1.R8S16S16S4"+H0+H
1

590 G1=H0+H1+H0+H1+H0+H1+H0+H1+H0+H1
600 G2=H2+H2+H2+H2+H2+H2+H2+"HB8H8HS8HB8
B4MS4"+H0+H1+H0+H1

610 G3=H0+H1+H0+H1+H0+H1+H0+H1+H0+H1+H2+
H2

620 G4="CB1R1R1R1R4S8R8B8S8B4SB4B8S8B4B4
"+H0+H1

630 G5=H0+H1+H0+H1+H0+H1+H0+H1+"CB1R1"

640 '.....

650 PLAY#2,"@6T180V1506L4","@6T180V1506L
4","@4T180V1506L4","@12T180V15L4","@63T1
80V150L8","@33T180V1503L4","T180V15"

660 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0

670 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1
680 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2
690 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3
700 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4
710 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1
720 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2
730 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5
740 FORI=0T03:V=15-I*5:W=127-I*42:PLAY#2
A6,"","",D6,E6,"","":NEXTI

確認用データ(使い方は45ページ)

10>uv90	20>hf20	30>Rn50	40>Ow70
50>8u60	60>B770	70>6r60	80>TLK0
90>TA60	100>g4W0	110>XWF1	120>cR00
130>4540	140>58U0	150>P370	160>TLK0
170>UA60	180>WJA0	190>Uhr0	200>S1D0
210>5540	220>2MG0	230>TLK0	240>VA60
250>72D0	260>YkS0	270>Q2H0	280>MR40
290>GYP0	300>TLK0	310>omq5	320>HrX1
330>3sV2	340>Vah2	350>06T5	360>Ltf1
370>LZM0	380>TLK0	390>YnD3	400>SjK1
410>OTV1	420>QGx3	430>92C3	440>ZaO1
450>8Fv0	460>TLK0	470>7L60	480>QNL1
490>X2Q0	500>xa91	510>LkX1	520>if60
530>4Pu0	540>TLK0	550>r340	560>h370
570>kH60	580>MNF0	590>85H0	600>0Be0
610>N800	620>eHK0	630>9LG0	640>TLK0
650>3LZ1	660>WS40	670>HU40	680>2W40
690>LX40	700>WZ40	710>HU40	720>2W40
730>Hb40	740>bdQ0		

音楽センスの良くなるよっちゃんおすすめCD

最近聴いてちょっと驚いたのがこのボ・ガンボスの2枚目のアルバム。なにが良いて、ドラムが本物です。ジャケットで見るからにおじさん顔の人がドラムの岡地明さんですが、ボ・ガンボス以前にはブレイクダウンというブルースバンドにいました。「踊るポンポコリン」のB.B.クイーンズの男性ボーカルの近藤房之助(歌がものすごくうまい)も、このブレイクダウンのメンバーだったんですが、長年研鑽を重ねただけにリズムが生きている。近頃のドラマーは機械を相手にすることが多いせいか、正確なわりにはノリや味がない人が多い。正当なロックドラマーとして優秀な人は日本ではめったにいません。バンドというのはいいドラマーさえいれば勝ったようなもので、フロントでボーカルやギターがやりたい放題でもドラムがちゃんと締めてくれれば感動しちゃいます。あ、曲のほうはというと、ロックの伝統に忠実にストーンズ、ニューオーリンズ音楽を体で消化、音楽のネタは60~70年代が元なんだけど、若者



●ボ・ガンボスの「ジャングル・ガンボ」/エピック・ソニー2800円(税別)
曲目:①なまずでポルカ②Do The Jungle
③誰もいない④がいこつ⑤ちんちろりん⑥どたあけ⑦Rock On⑧コンガマン⑨Hot Hot Gumbo⑩Candy Candy Blues ⑪Junky Cowboy Blues⑫Sleepin'

が「気持ちいいノ」と演奏しているのがイキの良さが買えます。性欲・食欲まるだしのボーカルも、好みは分かれるだろうけど耳元でぱっちり決めます。全体に音圧感がとっても高いのはニューヨークでトラックダウンしたせいですが、こんなに元気な音を耳にしたのはさしきぶりでした。ベースの人が、がんばって。うんひさびさの体育会系実力派ロックバンドです。

73

不暗記法

TM

**案内書無料
プレゼント!!**

高原 有知くんの場合は
三愛高校 (豊沼中卒)



定期試験に大満足!

ある少年雑誌の広告を見て、ボクもさっそく入学。一か月でテクニックを身につけ、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。なぜ? っつてみんなが言うけど、それだけはゼッタイ教えたくないよ。

これは事実をもとに再構成したマンガです!



案内書無料急送

●右のハガキを今すぐ
ポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で!

☎東京 **03(318)6111**

※平成3年1月1日より、電話番号は東京03(3318)6111となります。

受付/朝9時30分~夜9時 ※年中無休

■日本進学指導センター

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15



合格術の達人

●主任講師
萩原雄二郎先生

現在の受験は暗記で合否が決まります!

私の暗記テクニックのすべてをおしえましょう。

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III (医学部) に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。(銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。)

次はあな

勉強が楽しくなった!

スーパー暗記法を冗談半分であめたところ、非常に整理された覚え方で、暗記事項が多くても覚えやすくなり、定期試験がき楽になりました。受験勉強も楽しくなり、ほんとうに助かりました。



植木 義満
東京農大附属一高
(青葉台中卒)

●偏差値急上昇!!●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

- 英単語1000個をラクラク丸暗記!
- 歴史年表も短期間にアッサリOK!
- 理数の公式や漢字などは通学途中!
- 定期試験なら直前でもバッチリ!

暗記法をマスターすればこんなことだって
ヘッチャラ!!

●現在、会員数100,000人!
萩原先生に全国から10,000通
以上のお礼の手紙が毎年指導
部に届いています!!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

●大学受験コース ●高校受験コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。

武南 宏治くんの場合は
東大理I類・慶大工学部
(筑波大附属高校卒)



ほとくの東大合格作戦ノ
合格は暗記量で決ま
ります。数学でもそう、
国語でさえ感情の暗記
です。この割りきりと
スーパー暗記法による
勉強こそ合格への最短
距離でした。ほとくの東
大合格の秘密、そして
現役でパスできた理由
を明かせば暗記法のお
陰です。



たの体験が... ●キミに届ける先輩からのメッセージ!!

アンビ半分で効果が!
暗記のやり方は語呂あわせだけでしたが、それだけでは間にあわず、貴講座を利用させてもらいました。実際にやったら、実感しながら、アンビ半分でも楽しく続けました。私に最適の必勝法でした。



松田 幸子
青山学院
女子短大英文学科
(青学附属高等学校卒)

偏差値アップにすごい威力!
義塾の看板学部に入れた、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられたか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。



山岡 信一郎
慶応大学経済学部
(戸山高校卒)

やっぱり頼りになる暗記法!
なぜ、学校では試験のテクニックを教えないで、テストばかり受けさせるのか、それがとても疑問だったの。そういうふうを感じて、このスーパー暗記法をさっそく始めました。やっぱりこれを最初に、やるべきだったわ!



牧野 早江子
名古屋北高校
(名塚中卒)

難関、早稲田の壁を突破!
今ふり返って見て、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて一か月もすると、55そこそこの偏差値が71にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいました。



山田 和範
早大商学部
中大経済学部
(海城高卒)

とってもピーチなディスクマガジン



CHRISTMAS MEMORY

初めて会った日も 君は、はにかんでいたね。

11月22日(木) 発売
3,800円 DISC 2枚組

(表示価格に消費税は含まれません)

ひゃー！ひゃー！安田桃子ちゃんね、
今度もお休み うっやっまぴー！
だから、だから、今度もね、
紫かずみかご案内ーい！ひゃっほー！
とうとう、ピーチも1周年！
ガンバ、ガンバ、ガンバッター。
応援してくれた、みなさん、
たくさん、ありがとさん！
ピーチはどいどいゲンキッコー！
もしゃー、一周年記念の7号の
おしらせだよ！
ネーネーくりちゃん 何はいるのー？
エッ……、くりちゃんいないのー？
夜逃げしたー？サイテー……。
しょうがないので、進行担当の
いとちゃんに聞いてみよう！
他社参入は、もものきの社員が大喜びの
日物さんとこの『麻雀刺客』だぴょ！

もものきからは、
ピーチなギャグの羅列で、
たのしみ大爆発の
『学園処刑人』とビットちゃんという
アドベンチャーゲームと、
画面分の女の子のイラストが
スムーズなスクロールで上から下まで
じっくり楽しめるというゴホウじつきの
パズルゲーム『クルクルパズル』画面でドン！
ぞっ。相変わらず好きね〜。
でも正直な人って大好き。

ピーチアツプ

7

SEVENTH issue

MSX2 MSX2+ LD 200

VRAM128K ●MSXマークはアスキーの登録商標です。

もものきほうす

〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601 PHONE 0722(27)7765

ピーチアツプ6号が、3,800円で、大好評発売中なんだって。

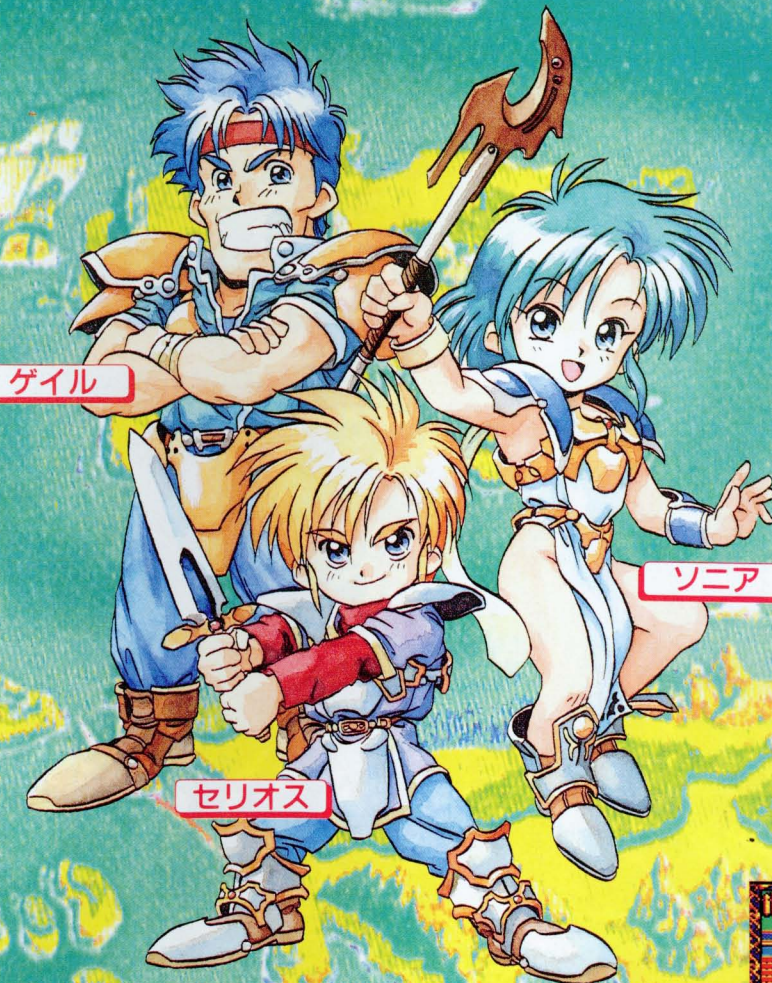
通信販売もOKよ!!方法は簡単なの、現金書留か定額為替で商品の定価+消費税3%と送料210円を商品名、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、機種名を書いたものと一緒を送ってね。大至急、商品を送るワ!!

PU創刊号/PU2~PU6-3,800円 消費税別

Dragon Slayer[®]

The Legend Of Heroes

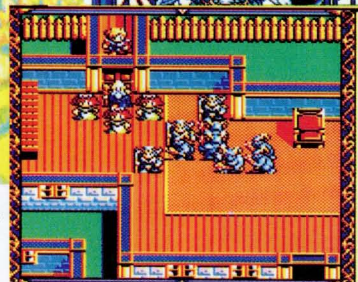
MSX2版ドラスレ英雄伝説だ!?



ゲイル

ソニア

セリオス



ドラゴンスレイヤー英雄伝説

MSX2 MSX2+ 版



VRAM128K



■RAM64K・VRAM128K以上 ■FM音源対応
■FM PAC対応 ■ジョイスティック対応
■MSX2/2+ ■3.5 - 2DD 5枚組
■定価: ¥8,700 (税別)

- MSX2ならではの美しいグラフィック。●移動のスピードも3段階で調節できます。
- FM PACを使えばFM音源によるBGMでプレイでき、またSRAMにセーブできますので、ディスクの入れ換えが少なくなります。
- セーブしたユーザーディスクを新しいディスクにコピーできます。 ●MSXは、アスキーの商標です。

好評発売中



■通信販売(送料無料) ●代金引換の場合▶電話やFAX・ハカキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込み下さい。 ●現金書留の場合▶品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して代金をそえてお申し込み下さい。 〒190 東京都立川市楽穂町2-1-4トミービル TEL.0425(27)6501 FAX.0425(28)2714 日本ファルコム株式会社 ※ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの登録商標です。



ついに完成した“矩形波倶楽部”のファーストアルバム。もちろんおなじみの「ドラキュラ」「サンダークロス」「グラディウスIII」などの新アレンジ曲も収録。そして初公開の“矩形波オリジナル曲”を4曲収録。新しい矩形波の魅力がギッシリ詰まった新作です。

プロデュースは 安藤まさひろ氏を起用。

今までのゲームミュージックにない最高のクオリティを実現!!

11月21日発売!!

▶収録予定曲

- ① Memories Of A Summer Island
- ② On The Brilliant Earth
- ③ Good Night Pony
- ④ Shuffle In The Dark (悪魔城ドラキュラ)
- ⑤ Cross Over The Line (サンダークロス)
- ⑥ Twinkling Star (摩陀羅)
- ⑦ Return To Departure (グラディウス)
- ⑧ Tell Me The Peason (SDスナッチャー)
- ⑨ Invisible Bridge
- ⑩ Quiero Voar (F1 3Dスペシャル)

プロデュース: 安藤まさひろ

作・編曲: 矩形波倶楽部、古川もとあき

CD KICA-1020 ¥3,000 (税込)

プロデュース: 安藤まさひろ

ファン待望のソノアルバム堂々完成!! 矩形波倶楽部



▶参加ミュージシャン

Bass. 須藤 満■、櫻井哲夫★

Drums. 則竹裕之■、神保 彰★

Key. 笹路正徳、古弘千鶴子 / 他 豪華ゲストミュージシャンが参加!!



ゲームバトル'90~'91キャンペーン.....'90.11.1~'91.1.31

THE LINKS専用モデムプレゼント!

MSXプログラム600本が キミのものに!

この冬、ザ・リンクスネットワークでは、

MSXのゲームプログラム600タイトルを用意して、
キミたちのアクセスを待っている。

MSXのソフト・コレクション充実を希望するキミなら、
もう考えている時間はないぞ!

ウォーミングアップなんていらない。

キミも、ゲームバトルに参加してみないか。

THE LINKSネットワークへ入会して ゲームバトルしよう!

*****スタート'90.12.20~'91.1.10*****

メーカーソフト[100タイトル].....480円より
ユーザーソフト[600タイトル].....アクセス料
ネットワークゲーム.....400円
ネットワークRPG.....アクセス料

以上のゲームソフトがTHE LINKSの会員になると購入できるというおいしい
キャンペーン/そこでキミがこのゲームソフトを手に入れ、ゲームバトルするには.....

3000円(月間基本料金500円の6ヵ月分)の基本料金を払ってTHE
LINKSの会員になる。今なら、入会金と年会費をサービスの上、
毎月100名様にTHE LINKS専用モデム(NGA II)をプレゼントノ
さあ、このページの資料請求券を官製ハガキに貼付の上、THE
LINKSまで送ろう。入会案内資料がキミのところに届けば、ゲー
ムバトル準備OK!

お問い合わせ先.....0120-251-063

日本テレネット株式会社

〒604京都市中京区烏丸御池上ル二条殿町ナショナルビル3F
ザ・リンクス事業部

資料請求券を官製ハガキに貼付けの上、THE LINKSまで(1991年1月末日消印有効)送ってください。
折り返し、ご入会案内資料をお送りいたします。☺

資料請求券
ハガキに
貼付け

徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

ファミマガ **第2弾** Disk

ファミリーコンピュータ・
ディスクライター専用ソフト

(両面) **¥500** (税込)



DISK SYSTEM

ファミリーコンピュータ ディスクシステム

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。 FAMICOM FAMILY



レーザー光線を出口に導け!

Panic Space

好評書き換え中!!

パズルモードでイベントに

ファミマガのイベントだ!!

純金製賞状をはじめとして
豪華な賞品がもらえる

Panic Space



最短ステップ・コンテスト

パニックスペースは倉庫番タイプのパズルゲームだから、早く解くよりも少ない手数で解くほうがエライ。エライ人は表彰されるべきだ。そこで、パニックスペースの発売を記念して、最短ステップのコンテストを開催することにした。パズルに自信のある人は、力試しにチャレンジしよう。まず、近場のディスクライターでパニックスペースのディスクを手に入れる。そして、パズルモードで全50面を解く。パズルモードでは最短ステップが記録されるから、満足するまでプレイしたら、その結果を右ページの応募用紙に書き写して送るのだ。ヒント! 7000手よりも少ないぞ。

締め切り

11月26日(月)

(必着のこと)

発表: 1991年1月25日発売のファミマガ3号にて

キミのアイデアが
ゲームになる!

第2回

ファミマガ 大賞
Disk

今年の3月にファミマガ創刊100号記念特別企画として行われたファミマガディスク大賞の第2弾。レポート用紙などにゲームのアイデアを書いて応募してもらい、それをファミマガ編集部で評価。おもしろいアイデアがあった場合、市販ゲームにしてみよう! という企画だ。第1回では6172通ものアイデアが応募され、そのなかから、サイコロを使ったパズルゲームの『オール1』と時計を使ったアクションパズルゲームの『クロックス』の2作品が大賞に選ばれ、現在ファミコンのディスクソフトとして開発中。おもしろいゲームを思いついた人は、右ページの募集要項をよく読んで、応募用紙を付けて送ってくれ!

締め切り

11月30日(金)

(必着のこと)

発表: 1991年1月25日発売のファミマガ3号にて

Panic Space 最短ステップ・コンテスト 応募時の注意点

- ①必要事項はすべて記入し、必ずハガキで応募しよう。
- ②少ない手数コンテストなので、早さが勝負ではありません。
- ③11月26日までに編集部につくように送ってください。
- ④授賞候補者にはディスクを送ってもらい確認しますので、データを消さないようにしてください。
- ⑤優勝者等が多数の場合は抽選となりますのでご了承ください。

あて先 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIMファミマガ編集部
「最短ステップ・コンテスト」係

第2回ファミマガディスク大賞募集要項

〔応募資格〕 年齢など、特に制限はありません。

〔対象とするゲーム〕 これも、特に制限はありませんが、ファミコンのディスクシステムとして制作できるものを対象とします。「パニックスペース」のように、地味けれども奥の深いようなゲームアイデアを募集します。

〔応募媒体〕 特に限定しませんが、審査員が内容を理解しやすいような媒体をお願いします。レポート用紙に文章と図解を入れたものや、ファミリ―ペーシック、各種パソコンなどで作成したプログラムでの応募も受け付けています。ただし、直接プログラムを送ってきたからといって、紙資料での応募より有利になるとは限りません。

〔応募方法〕 右下の応募用紙に、必要事項を記入して、作品と一緒に送ってください。なお、応募用紙はコピーでもかまいませんが、1作品に1枚を添付してください。なお、レポート用紙の場合には10枚までとします。11枚以上の応募作品は受領しかねますので、ご了承ください。

〔賞金〕 ファミマガディスク大賞 若干名 賞金50万円と記念品
佳作 10名 賞金5万円と記念品

※大賞は、ファミマガディスクとして商品化できるものを前提として選出します。したがって、優秀な作品が多数応募された場合、大賞授賞作品が複数になることもあります。

※授賞作品の著作権は、徳間書店インターメディア株式会社に帰属するものとし、製品化の際は販売数に応じたアイデア料が支払われます。

※応募資料は返却いたしません。

あて先 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIMファミマガ編集部
「ファミマガディスク大賞」係

応募用紙の書き方

- 応募用紙の空欄に、必要事項を記入してください。郵便番号・住所・電話番号は正確に記入してください。
- 応募用紙は、この本誌から切り取ったものでもコピーでもかまいません。
- 記入もれがある場合は受け付けられません。ご注意ください。

最短ステップ・コンテスト 応募用紙

下の応募用紙はハガキに貼るのにちょうど良いサイズになっています。キリトリ線から切って、ハガキに貼り使用してください。1面～50面まで面セレクト画面に表示されるステップ数を正確に書き写したあと、用紙左上にある合計手数に総合計数を書き込みます。また氏名・年齢・郵便番号・住所・電話番号も忘れないでください。

こうけい て すう 合計手数	1	11
	2	12
	3	13
	4	14
	5	15
	6	16
	7	17
	8	18
	9	19
	10	20

21	31	41
22	32	42
23	33	43
24	34	44
25	35	45
26	36	46
27	37	47
28	38	48
29	39	49
30	40	50

し め い 氏名	ね ん れ い 年齢
じ ゅ う し ょ 住所	て れ ば ば ぐ 電話番号

キリトリ

★★

第2回ファミマガディスク大賞応募用紙

さく ひん め い 作品名	
し め い 氏名	ね ん れ い 年齢
じ ゅ う し ょ 住所	て れ ば ば ぐ 電話番号

キリトリ

キリトリ

キリトリ

名探偵 ホームズ大全集

宮崎駿が手がけた
傑作TVシリーズ
全26話を
ノーカット完全収録!!

セット価格	LD7枚組	税込	¥52600
	TKLO-50023 カラー/全630分(予定) /モノラル/CLV	税抜	¥51068
	VHS 7本組	税込	¥83600
	TKVO-60119 カラー/全630分(予定) /モノラル	税抜	¥86108

©1984RAI・東京ムービー新社



本屋さんで大人気の

TOKUMAアニメビデオえほん

はないちもんめ

11/21 発売

初回限定 全3巻セット

¥26400(税抜) ¥27192(税込) TKVO-60115

VHS カラー60分(2話収録) ステレオHiFi

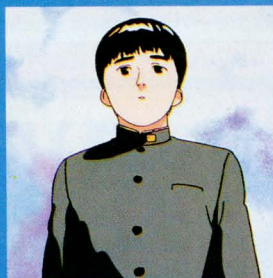
各巻¥9800(税抜) ¥10094(税込)

©毎日新聞社・徳間書店



第1巻

のぼるとやまねこ ● 草子丞の話



第2巻

さんまマーチ ● みえなくなつてともだち



第3巻

峠についた赤い郵便受け ● 五月はじめ、日曜の朝



発売元/徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 販売元/徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161

記 子 ち ゃ ん の

作：かしわひろし

画：あずまひろみ

ラクラク記憶術



この記憶術をマスターすると
1000項目以上を1週間であらゆる暗記できる

記憶術

自宅レッスン・カリキュラム



歴史年号30～50個なら10分で丸暗記！
東京都 市村洋子さん（都立第二商業高校）

中3になって成績が思うように伸びないので記憶術に入会してみました。やり始めると大の苦手だった暗記が楽しくなり、一度覚えたことは忘れなくなりました。今では歴史年号30～50個くらいは10分あればラクラク丸暗記！入らなかった高校にも合格することができました。試験の時などは特にその効果を実感し、記憶術をやった本当に良かったと思います。

案内書無料プレゼント

今なら記憶術の内容が詳しくわかる案内書を無料プレゼント。ハガキに必要事項を書いて、今すぐポストへ！ ●ハガキに希望のコースを必ずお書きください。

▶ 講座内容は
全部で3コース

- 大学受験コース
- 高校受験コース
- 一般コース（資格取得向）

■お急ぎの場合はお電話でどうぞ

☎東京(03)317-2811

＜受付＞朝7時～夜9時・年中無休

東京カルチャーセンター

東京都杉並区高円寺南1-33-3

☎03-317-2811

秘密はコレ！
今すぐ
ハガキを
送ってね！



今月はちょっと趣向を変えて、ゲーム・デザイナーの心構えについてだ。最近、プロになりたい、という問い合わせが

男 なり増えているので、ここで一度答えておきたい。プロになるのって、じつはな
ってからがたいへんだってことをね。

プロの

ゲーム・デザイナーになる心構えとは!?

ゲーム・デザイナーになりたい人が増えている。まあ、そういったわけでこの連載を始めたわけだが、どうも熱心にプロをめざしている人が最近とくにめだっている。やはり、ゲームを

好きなのだから、そのまま趣味と実益をかねて職業にしておこうというわけだ。人間だれでも仕事は楽しくやりたい。

そこで、ゲーム好きがこうしてプロになりたいと思う。おお

いにけこうである。でも、プロになるからには、それなりの心構えをもってほしい。心構えというのは、やる気とか能力の問題ではない。一所懸命やります、根性だったら人に負けません／ などという人がいるが、こんなことはあたりまえのことなのである。

さて、キミはどんなゲーム・デザイナーになりたいのか。フリーとして自由にやっていきたいのか。自分のめざすソフトハウスの一員として働きたいのか。または、気の合った仲間といっしょにソフトハウスを作りたいのか。かんたんにゲーム・デザイナーになるといっても、手段や方法はいくつもある。そして、そのどれもが、メリットとデメリットが共存する世界なのだ。

まず、フリーでやっていく場合。これは私が『ブライ上巻』をてがけたときの状態があてはまるだろう。

フリーとしての最大のメリットは、なんといっても自由なことである。ただ、たったひとりであるがために、どこかのソフトハウスと提携しないかぎり、まずゲームを世に出すことができない。これは、自分から売りこみに行かないと、仕事が発生しないということだ。しかし、どんなソフトハウスでもいきなりわけのわからない人間に、1本のゲーム・デザインを任せることは絶対はない。もしあったとしたら、反対にそのソフトハウス自体信じられない。あぶない感じた。

そのため、フリーでやってい

くとしたら、それなりの実績がないかぎりむずかしいだろう。それに、いまのソフトハウスの現状だと、ゲーム・デザインだけの仕事しかない人、あるいはできない人を必要としているところはまだすくない。まだ、ゲーム・デザイナーの必要性があまり認められていないのである。そのため、どこかのソフトハウスで、それなりの経験や、人とのつながりができてないかぎり、フリーにはなかなか入れない。ゲーム・デザイナーという職業がまだ確立されていない以上、仕方ないかもしれない。コンピュータのゲームが世に出て10年とちょっとしかたっていないのだからムリもないのだけけどね。ソフトハウスの立場も同じというわけだ。

つぎに、それではソフトハウスに入って、その一員としてソフトを作っていく場合。

これはいばんメリットが多い。とりあえず生活が安定している。給料はもらえるし、ボーナスもあるかもしれない。それなりのハードや、開発用のソフトだってそろっている。わからないことは先輩が教えてくれる。机も電話もある。もう、いたれりつくせりなのだ。

でも、組織の一員として働いている以上、それなりの規則がある。この規則は、会社によって千差万別。たとえば、就業時間がきっちりと決まっていて遅刻などが欠勤扱いになるほどの会社から、フレックスタイム制(出社時刻が自由)の会社まで、いろいろある。だから、会社に入る

プロのゲーム・デザイナーの心構え5か条

1

プライベートはないと思え!

自分の時間をもとうなんて 100年早い。週休2日制とか、たっぷりの夏休み2週間なんてのはナイ。ゲーム完成まじかになったら、それこそ家に帰れない日がつづくのだ。場合によっては、そのまえから帰れない、なんてこともある。だから、趣味はおろかペットを飼うことすらできないのだ。

2

彼女は作れないと思え!

作ろうと思えば作れないこともない。だが、つかないのだ。だってプライベートな時間がないからなのだ。それでもなお、というなら、社内に昔の彼女との仲をつづけるかだ。ふつうの出会いはないと思っていいる。だからかどうか、ゲーム業界の女性はたいへんもてている。

3

オタクと思われるのは覚悟しろ!

こういった職業についている人のことを一般の人は全部オタクだと思っている。違うといってもムダである。まわりがどういおうと気にせずがんばるしかないのだ。

4

有名人と会っても浮き足立つな!

これは、どの職業にもいえることだけど、有名人と会ったり、仕事をいっしょにするチャンスがあっても、オドオドするな、といいたい。プロになったのなら、プロとして接すればいいのだ。もちろん、有名人でなくなったら、怖い顔の人や超美人に会って
 だ。

5

何でもできるようになれ!

恥を気にする必要はない。ユーザーが望むものを、ただ作ればよいのだ。悲しい恋愛ものも、激しい冒険ものも何でも挑戦しよう。ユーザーは神様なのだ。



MSX
turbo

を分析する!

見て、見て、
聞いてよ!

声つき電子カード

turboRというと、高速モードやPCM機能が注目されているけど、実際に自分でそれをどう楽しめるのかというと、はたと考えてしまう。

そこで、だれでも使えてしかも楽しいというパナソニックのA1STに付属の『デジトークツール』で声つきの電子カードを作ってみた。

0 準備・クリスマスと新年のネタで行く

パナソニックのturboRであるA1STの付属ソフトを使って、PCMの楽しさを紹介したいと思う。特別なものはなに

もない。A1STがあればOKだ。あとは何をやってみたいかのアイデアさえあればいいわけだ。

というわけで、今回はサンプルとして、クリスマスカードと新年のあいさつを合体させたものを作ってみることにした。



④ A1STの付属ソフトから本使って作成する

1 絵を描く・AISTの付属グラフィックツールでらくらく

とりあえず、今回は4枚の絵で構成することにした。もちろんほんとうは何枚でもいいけどね。そこで、付属の『グラフィックツール』が登場。これで絵を描いて、新たに用意したセーブ用のディスクに保存すればいいだけ。なにも迷うことはない。く

るくとマウスを使えば、30分ぐらいで1枚の絵ができあがる。もちろん細かくやりたい人は虫めがねの機能でドット修正しつつ描けばいいし、あらっぽくやりたい人はピカソのようにババッとやってみよう。自分でもなかなかの絵が描けるはずだ。



④ 初心者でも使いやすいグラフィックツール



④ 文字の入力も大きさ、色、種類がさまざま

2 PCMの音声をつける・デジトークツールで録音&編集

さて、さっき描いた絵のひとつひとつに音声のメッセージをつける番だ。それにも付属の『デジトークツール』を使う。そこで、録音に入るまえにメモ用紙に原稿を書いておく。

録音は、A1STの前面につ

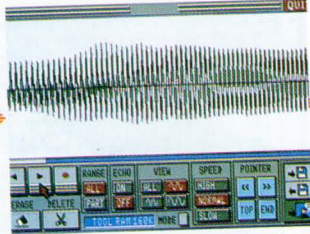
いている内蔵マイクで行う。このへんは下の写真で紹介しているので、参考にしてほしい。また、このツールは細かい雑音を消したり、間をつめたり、エコーをかけたり、いろいろなことができる。再生してみて、いろ

んな加工をしてほしい。

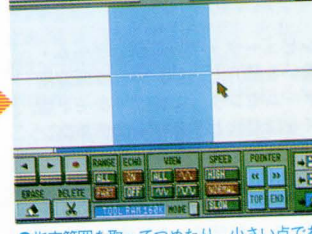
本体の後ろにマイクを差すところがあるので、マイクを使った録音やテレビやラジカセなんかからの音声を入力することも可能だ。^{※1}このへんが頭の使いようだ。



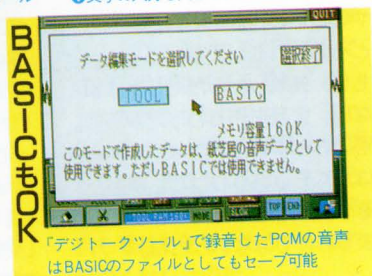
④ 録音開始画面。深呼吸して、内蔵マイクにむかってゆっくり原稿を読みあげよう



④ 録音した声を再生しているところ。聞いてまずいようならもう1度やり直すもよし



④ 指定範囲を取ってつめたり、小さい点である雑音をきれいな無音状態に加工する



「デジトークツール」で録音したPCMの音声はBASICのファイルとしてもセーブ可能



④ 加工が終わったら、ファイル名をつけてセーブ。めんどろなら加工はパスしても平気

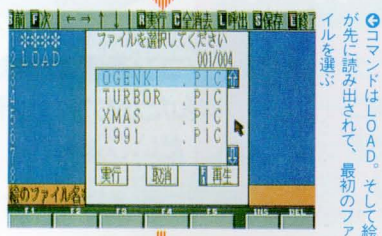
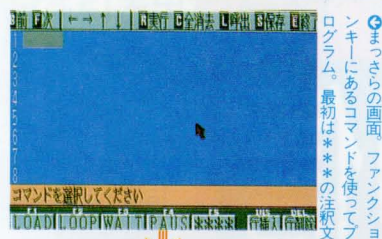
※1……接続するものによって多少、音が大きく入ったり小さかったりすることがあります。ラジカセからの入力のおすすめは、ステレオからモノラルにつなぐ接続コード(パナソニックRPCA3A)を使ってください。また、カラオケのマイクを使うのなら、ジャックを標準から変えるものがあれば、ほぼどのメーカーのものを使ってもかまいません。

3 絵と音を合体させる・ 『紙芝居』でプログラムを組む

ついに絵ができ、音声の録音も終わった。そこで、絵と音のファイルを組みあわせるために『デジトークツール』のなかにある「紙芝居」の機能を使ってかんたんなプログラムを作成する。

右に紹介しているのがその過程のようす。『デジトークツール』の右下にある人のマークが「紙芝居」機能。そこを選ぶと、かんたんにプログラムが組める画面になる。そして、セーブ用に作ったディスクを入れて、順にファイルを読み出し、絵と音声をつないでいくわけだ。どの絵にどの音声なのか、確認してプログラムしよう。ここでしくったらば、かばかしいからね。そのために絵と音声を同じディスクに入れておこう。そうすれば、ちょちょいのちょいの1分たらずで完成する。プログラムを組んだことがなくても、指示にしたがって入力していけばどうってことはない。ほらこのとおりなのである。

あとは待ちに待った実行を残すのみとなる。このプログラムにもわかりやすいファイル名をつけてセーブしておくこともお忘れなく。



4 実行・ついに完成！ みんなに自慢したいぞーっ！

プログラムを実行すると、テレビでいうと、ちょうど静止画にアナウンサーの解説がバックに流れる感じでさっきの絵と音声が行われる。それを見ていると、恥ずかしいが自慢したい

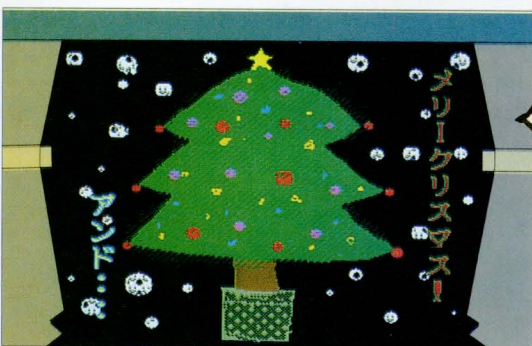
気持ちになる。そのうえ、もっと凝ったものを作ってみたくなる。そう思えるほど、PCMとは楽しい体験だ。編集部ではこの際作品の募集をしたい。25ページと同じ方法で送ってくれ。



こんにちは！
毎日寒いですがお元気ですか？



ターボRの付属ソフトのデジトークヒックツールで電子カードを作ってみました



メリークリスマス！
そして……



ハッピーニューイヤー！
今後ともよろしくお願いします！



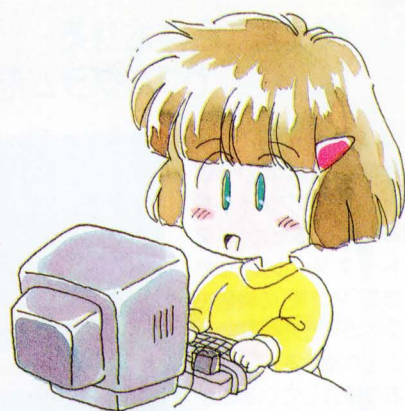
MSX

SX

でパソコン通信
したい人のページ

パソコン通信

はじめ の一步



このページはパソコン通信に興味がある人のための
新コーナー。「なんだかむずかしそうだし……」。と
か思っていた人、だいじょうぶ。このページを読め
ば、パソコン通信とすぐに仲良くなれます!!

パソコン通信って、なんとなく知ってるつもりだけど……

電話回線でパソコンをつなげるのだ

パソコン通信ということばは、
きっと1度ぐらいは耳にしたこ
とがあるでしょう。

パソコン通信は、かんたんに
言ってしまうとパソコンで電話
をかけあうことです。

もう少し具体的に言うと、2
台以上のパソコンを、モデムと
いうパソコンのデータと電話回
線用の信号を相互に変換する機
械を通して電話回線に接続し、
回線を通じて情報交換をするこ

とを言います。

パソコン通信は1対1でもで
きますが、その機能を十分に活
用するためにはネットと呼ばれ
る、情報交換の組織に入ること
が必要です。

パソコン通信のネットは、下
のイラストのように、中心にな
るホストコンピュータを通して、
そこのネットに参加しているた
くさんのパソコンなどが電話回
線で結ばれているという仕組み

になっています。

ネットには、参加者数人の小
さなものから、何万という数の
参加者のいる巨大なものまで
あり、それぞれ特色のある情報
を交換しあっています。

ちょっと情報やメッセージを
ならべてみましょう。

「コーヒーの美味しいお店知
りませんか?」

「MSXの新機種性能につ
いて教えて!」

「中東問題について考えよう」

「昨日のナイターの結果」

「今日の相場株式市況」

「明日の湘南海岸の天気予報」

「このゲームで遊んでください」

「ネコは好きですか?」

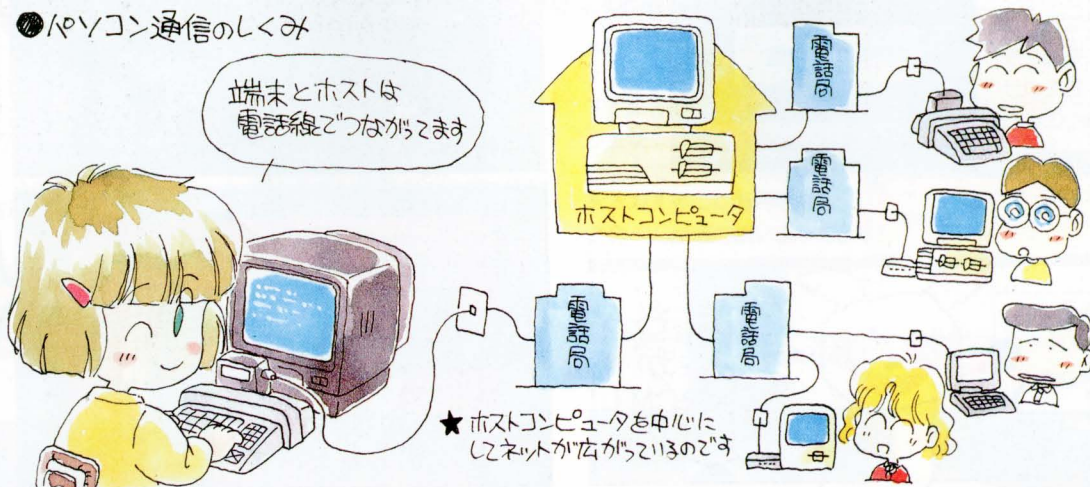
などなどなど。

趣味のもの、実用のもの、さ
まざまな情報がネットの中を飛
び交っています。

参加者は自宅のパソコンの前
に座ったまま、たくさんの情報
を自由に、かんたんに手にでき
るのです。

それではパソコン通信の実際
を紹介していきましょう。

●パソコン通信のしくみ



パソコン通信で どんなことができるんだろう？

便利で楽しい情報を引き出す「機能」

パソコン通信のネットには、情報を引き出したり、提供したりするために、さまざまな機能(サービス)があります。

機能の呼び名は、ネットによってちがっていることがありますが、基本的にここでは

- ①電子掲示板
- ②電子会議(チャット)
- ③電子メール

④SIG(フォーラム)

⑤PDS(無料ソフト)

⑥データベース他

の6つに分類しています。

それぞれ情報交換の形はちがっていますが、ネットの参加者が情報を提供する、それを受け取ったほかの参加者が情報を返す、というのが基本となっています。

情報をネットに書きこんで提供することをアップロード、読み出して受け取ることをダウンロードといいます。

パソコンネットは情報交換の場ですから、参加者がアップ、ダウンを熱心にするほど活気が出ますし、ネットを通してほかの参加者と親しくなるチャンスも増してきます。

逆に読み出しだけでなんの返事も返さない参加者は、あまり

歓迎されないかもしれません。

情報交換はすべて各端末の、キーボードからの入力によって行われます。

キーボードの操作方法は、各ネットによってまちまちですが、多くのネットはその操作方法を、通信中にもモニタに表示してくれる、ヘルプ機能を持っています。

通信中に操作に迷ってもだいじょうぶです。

電子掲示板(BBS)

町で見かける「家庭教師いたします」とか、「乳母車おゆずりします」などの張り紙がしてある掲示板の、ネット版がこの電子掲示板(Bulletin Board System 略称BBS)です。

これはネットに参加している人達に自分の意見や質問、必要としている情報などを知らせるために、ホストコンピュータの中に作られた掲示板(ボード)に書きこんでいくものです。

ホストを運営しているシスオペ(システムオペレータ)からの連絡なども、専用のボードに書きこまれ、参加者の目にふれ

られるようになっています。

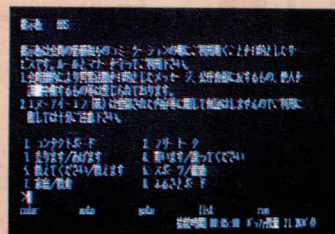
参加者は書きこまれた情報の中から自分の好きなものを選んで、それについての意見や返事、質問の答えなどを同じ掲示板に書きこんだり、メール(右下の電子メールを参照)を送ったりし

ます。

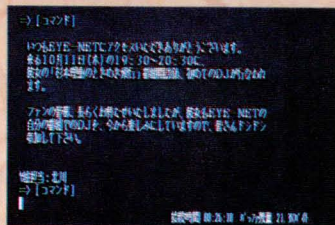
そして新しく書きこまれたボードを見た人達から、また別の意見が寄せられ、つぎつぎに仲間のつながりができていきます。

これがBBSの魅力であり、パソコン通信の基本なのです。

● たくさんの人に伝言をつたえられたりする



● NIFTY-ServeのBBSのメニュー

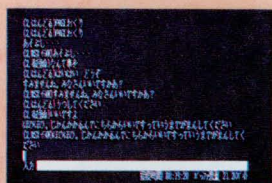


● EYE-NETのアイドル関係のBBSから

電子会議(チャット)

ネットの参加者どうして、キーボードとモニタを使って筆談のようにおしゃべりするのが電子会議(チャット)です。

BBSとちがう点はちょうど電話で話すように、リアルタイムで情報交換ができることです。ホストが持っている電話の回



● CBシミュレータでのチャット(NIF)

線数に応じた人数で、同時に文字による楽しいおしゃべりすることが可能です。

● 同時にたくさんの人とネットで"おしゃべり"



電子メール

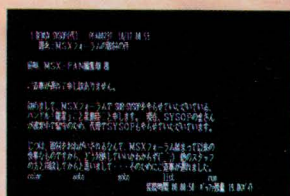
ネットの参加者の個人にあててメッセージを送る機能が、電子メールです。

ホストの中に、参加者各人へのポストが用意されています。

参加者の各人が持っているID番号や、ハンドルネームというネット内で使われるペンネームのような呼び名などで相手を指定して、メッセージを書くと、自動的にそのメッセージがその人のポストへ入れられます。

このメッセージは、他人に読まれることはありません。

送られたメッセージに返事を書くことももちろんできますから、ネットを通して文通することができるわけです。



● MSX フォーラムからのメール(NIF)

● ハガキのかわりに ネットで"手紙"が送れます



SIG (フォーラム)

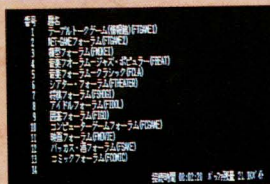
SIG(シグ=Special Interest Group)というのは、ネットの中で同じ事柄に関心を持つ人々が集まってテーマにそった情報を交換するための、同好会、研究会のことです。

つまり、限定された情報を交換するために専門化したBBSと言えるでしょう。

話題となる題材は多種多様なもので、各種コンピュータのハードやソフト、時事問題や経済問題に関するものなどから、ゲームやマンガ、SF、食べ物について、恋愛問題、スポーツに関することなど、上げていったらきりがありません。

シグには誰でもすぐに参加できるオープンなもの、参加者を限定しているクローズなものがあります。

それぞれのシグには、そのシグの中心となる議長(シグオペ、ボードリーダーなどと呼ばれる)がいて、そのシグ全体の情報



ずらりとそろったフォーラム(NIF)



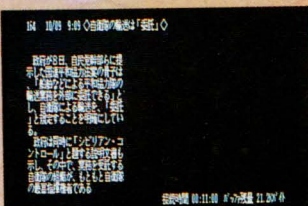
MSXフォーラムに参加してみた(NIF)

の流れを調整しています。

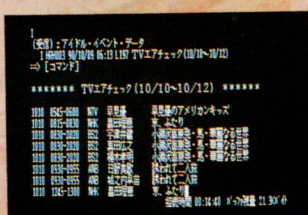
各シグでは、そのテーマについての真剣な、ときにはなごやかで楽しい討論が活発に交わされています。

またその分野でわからなかったこと、知りたいことを書きこんでおけば、それに関して専門的な知識を持った人からの情報を得ることができるでしょう。このシグに参加することは、パソコン通信の最大の楽しみと言えるでしょう。

● 趣味や趣味のあつた人々と専門的な話



10月9日の朝日新聞ニュース速報から(NIF)



TVのビデオチェック用データ(EYE)

データベース他

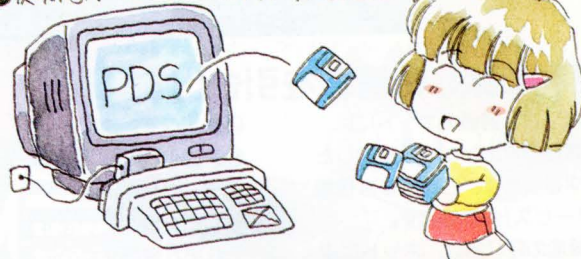
いままで紹介した5つのほかにも、パソコンネットにはいろいろなサービスがあります。

たとえば、いろいろな情報を図書館のように整理して保存しており、参加者が必要ときにそれを読み出して使うデータベースがあります。

大きなネットでは、新聞社などと協力して作られた大規模なデータベースがあり、その新聞に掲載された情報を、各種の項目で検索することができます。

また、海外のデータベースと提携し、日本にいながら世界の

● 便利なツールやゲームのソフトがたくさん



PDS (無料ソフト)

PDS(=Public Domain Software/パブリック・ドメイン・ソフトウェア)とは、厳密には著作権が放棄されたソフトのことですが、単に無料で使用できるソフトといった意味でも、ふつうに使われています。

PDSはネットの中に保存されていて、参加者ならばだれでも無料で自分のディスクなどに転送して使うことができます。通信をするのにかかせない通信ソフトや、ゲームソフトはもちろん、音楽やCGのデータや、便利なツールソフトなどがあり



PDSで見つけたCG(NIF)

ます。

PDSはそれを使ってみた人からの情報によって、成長するソフトと言えます。

たとえばそれを使ってみて、バグが出たときのレポートや、ツールをより使いやすくなるための意見などをメールにして作者に送ります。

作者はそのメールからバグを取ったり、改良したりしてバージョンアップしたものを再びネットに書きこみます。

これをくりかえすことで、そのソフトはより完成され、たくさんの人の共有する大切な情報として、たくわえられるというわけです。



作者のコメントも書きこまれる(NIF)

情報をキャッチすることができるともあります。

ほかには、実用的な情報を提供する機能があります。

たとえばその日のニュースや天気予報、新刊情報、コンサートやイベントのチケットの情報、各種占いによる運勢までネットから知ることができます。

また、ネットがデパートなどと提携していて、ネットのなかで、デパートに品物を注文することができるというサービスも行われていますし、航空券の予約のできるネットもあります。

このようにネットのサービスは、より便利に、広範囲に、どんどん広がっているのです。

● ニュースや天気予報もネットでチェック!



大手の有料ネットを 3つ紹介しましょう

大きなネットには大きなサービスがある

最初のほうで述べたように、ネットには草ネットと呼ばれる小さなものから、万単位の参加

者のいるものまでさまざまなものがあります。草ネットには友達どうしの会

話のような気安さという魅力がありますが、情報量やサービスの豊富さという点では、このページで紹介するような大きなネットに軍配が上がるでしょう。

下の3つは参加するのに料金がかかる、有料ネットです。

参加したい人は、まず各ネットを運営している各社に連絡してみてください。

アスキー ネット ASCII NET MSX

月刊ASCIIや、MSXマガジンを発行している会社として知られている、株式会社アスキーが運営しているパソコンネットが、ASCII NETです。

現在ACS、PCS、MSX、

■連絡先&料金

ASCII NET MSX
登録料=3,000円
基本料金(5時間までの使用料金)=
月額1,500円
ネット使用料金/5~20時間は、3
分間あたり20円。20時間以上使用
すると月額7,500円の固定料金制。
なお、指定クレジットカードのア
スキーカードを使用した場合には、月
額1,500円の固定料金で使える。
連絡先/東京都港区青山6-11-1
スリーエフ青山ビル
アスキーネット事務局

☎03-486-9661

DPIの4つのネットが運営されています。なかでもPCSは、5000本以上のプログラムをたくわえた、PDS、フリーウェアの宝庫として、パソコン通信を趣味にする人達のあいだで知られています。

しかしMSXユーザーには、より魅力的なネットがあります。ASCII NET MSXは、MSXユーザー専用として作られたネットで、MSXに関するものを中心に、いろいろな情報が交換されています。

MSXネットの中は、Mタウンという架空の町になっていて、参加者はMタウンの住人として町の中の建物を訪れるということになっています。

MSX専用のPDSのライブラリや、MSXに参加している各社の担当者が待っているコー

ニフティ サーブ NIFTY-Serve

総合商社の日商岩井とコンピュータメーカーの富士通が共同出資して設立された、エヌ・アイ・エフ株式会社が運営する、ネットです。

特徴としてはまず、新聞社、通信社、海外と結んだ、実用的な情報の充実があげられます。朝日、読売、毎日、日経の各新

聞社からは、最新のニュースが提供されているほか、アメリカの通信ネット、CompuServeと提携し、海外の人とも情報を交換することができます。

そのほかNIFTY-Serveを仲介として、800以上におよぶ海外のデータベースの膨大なデータを、1分間60円の国際回線の使用料と9ドルからの情報検索料で利用することもできます。

また、新刊情報、ビデオ情報、コンサートの前売りチケットの状況、星占いなどの趣味や生活を豊かにするようなメッセージがたくさんあります。

もう一つの特徴は、数多くの分科会を持つフォーラムです。趣味のフォーラムをはじめとして、スポーツ、カルチャー、教育、家庭、パソコン/ワープロなど11に分類された180以上のフォーラムがあります。



↑ASCII NET MSXはMSX専用ネットだ

ナーなどがあります。

MSXユーザーならば、1度はのぞいてみたいネットです。



↑かる〜い〜も楽しいEYE-NETの入口

■連絡先&料金

EYE-NET
個人会員と、法人会員(同時に12個のIDを発行してくれる)がある。
●個人会員
登録手数料(入会金) 1,000円
年会費 6,000円
●法人会員
登録手数料 10,000円
年会費 60,000円
連絡先/東京都新宿区河田町3-1
フジテレビ第三別館
(株)フジミック
EYE-NETセンター
☎03-357-1738

アイ ネット EYE-NET

EYE-NETは、フジサンケイグループの1つである、株式会社フジミックが運営するネットです。

EYE-NETの特徴は、まず、提供している情報を「番組」と呼んでいることです。

番組は全部で200コーナー以上あります。

そしてこの番組は3~4か月に1度、内容や利用状況が検討され、改編がおこなわれます。これによって、常に新鮮なサービスを提供するわけです。

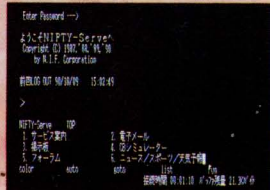
まるでテレビやラジオみたいですね。

EYE-NETは、他のネットにあるようなビジネスやコンピュータの情報はもちろん充実していますが、もっとも有名なのは芸能関係の情報に強いということ、特にアイドル系の情報には定評があります。

今ちまたで人気の乙女塾や、ミス・リリアの杉本理恵ちゃんの番組もあり、ときどきDJというイベントがおこなわれているようです。

このときにはそのボードの中心になっているアイドル本人と、ネットで直接に会話ができるチャンスもあるとか。

各種イベントの情報や、テレビ番組のビデオチェック情報などもあり、アイドルのおかけをするにはもってこいのネットかもしれません。



↑NIFTY-Serveはビジネスにも強い味方

■連絡先&料金

NIFTY-Serve
登録料=2,000円。指定クレジットカードを使うと無料
基本料金=1分あたり10円
銀行引き落としの場合毎月500円の別料金がかかる。入会には、書店やパソコンショップで売られているメンバーズバック(入会に必要な仮のIDとマニュアルのセット、5,000円)かファミリーバック(4人分入って、8,000円)が必要。
連絡先/東京都千代田区麹町1-10
麹町広洋ビル エヌ・アイ・エフ株式会社 ☎03-221-7363

通信にかかせない物は、

電話回線、モデム、コンピュータ

これだけあれば準備はOKなのだ!

パソコン通信をするためには
電話回線、モデム、コンピュー
タの3つが必要です。

電話回線はあらたに引く必要
はありませんが、回線の種類に
よっては工事が必要な場合があ

ります。

読者のみなさんはMSXを持
っている人が多いと思いますの
で、モデムは通信用のソフトを
内蔵したMSX専用のものが手

軽でいいでしょう。

32K以上のMSXならば通
信は可能ですが、本体以外の道
具が別に必要になる機種があり
ます。

電話回線はモジュラー型にしないで

電話回線は端末とホストをつ
なぐ情報のパイプラインで、通
信をするには絶対に必要です。

電話回線は普通の家庭用電話
の回線が使えますが、あなたの
家の電話回線が、モジュラー型
という、小さなコンセント状の
端子をカチンと接続するタイプ
ならばそのまま通信に使えます。
しかし、モジュラー型以外の
3極コンセント型や、ローゼッ
トに直接電話線を接続している

場合は、モジュラー型に直さな
くはいけません。

3極のものは、モジュラー型
に変換するためのアダプターが
市販されているので、電気屋や
電話を扱っている店でこれを買
ってください。500~600円ぐら
いでしょう。

ローゼット直接の回線は、電
話局に工事をしてもらいモジュ
ラーの端子をつけてもらわなく
てはいけません。工事にかかる

費用は、5900円です。

余裕があれば専用回線を引い
てもらうのもいいかもしれませんが、権利料や工事費などで約
8万円の費用がかかります。

またキャッチホンのサービス
を受けている場合、通信中に割
りこみの電話がかかって来ると、
通信用の信号に影響し、文字が
めちゃくちゃになったり回線が
切れたりすることがあります。

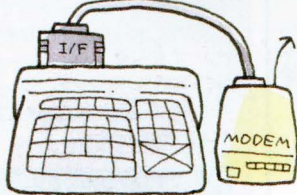
キャッチホンをやめる、専用
の回線を引く、電話のかかって
こない時間帯を使って通信する
などのくふうが必要です。

●パソコン通信はモジュラー型で...

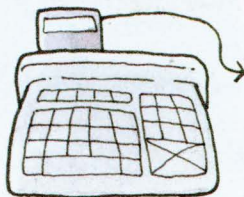


●MSXとモデムの組みあわせ方

汎用モデム+232Cインターフェイス



MSX専用モデムカートリッジ



●MSX専用モデム FS-CM1



パナソニックのモデムカ
ートリッジ価格32,800円

HBI-1200



ソニーのカートリッジ最
大1200bpsで32,800円

電話回線とパソコンをつなぐモデム

コンピュータと電話回線の間
に立って、コンピュータのデー
タと電話回線用の信号を変換す
る機械がモデムです。

モデムはRS-232Cイン
ターフェイスによってコンピ
ュータと接続されます。

MSXには、このインターフ
ェイスが装備されていないので、
MSXのスロットに差しこんで
使う、専用モデムカートリッジ
が発売されています。

この専用モデムカートリッジ
は、通信するのに必要なソフ
トを内蔵していて、通信のため
の環境を整えることがかんた
んにできるという利点があります。

便利な専用モデムカートリ
ッジですが、弱点もあります。

モデムが信号を送受信する速
度の単位をbps (Bit Per Sec
ond) と言います。

専用モデムカートリッジは最
大1200bps (1秒間に1200ビッ
トの情報を送る) ですが、現在
ネットの通信速度は2400bps対
応が増加中で、やがてこれが主
流になるでしょう。

汎用モデムは、高速通信に対
応した環境設定でデータを受け

渡しますが、専用カートリッ
ジは1200bps、つまりデータの
流れ方が遅いのです。

MSXにも汎用モデムを接続
することが可能ですが、そのた
めにはRS-232Cの端子を
追加するためのRS-232C
インターフェイスが必要です。

これは現在アスキーとソニー
から販売されていますが、通信

販売であったり、店頭になか
たりして入手しにくいという実
情があります。

また、汎用モデムには通信ソ
フトはついていませんから、自
作するか市販のものやPDSを
別に手に入れる必要があります。

専用モデムカートリッジも汎
用モデムも一長一短ありますが、
MSXで通信を楽しみたい
人は手間がかからず、接続もか
んたんな専用モデムカートリ
ッジがやはりいいでしょう。

●RS-232Cインターフェイス

アスキーMSX-SERIAL 232 ソニーHBI-232



アスキーで通
信している。1、4、7



こちらはソニー製。価格は19,800円

●汎用モデム

アイワPV-A24VM5



2400bpsで、B5版ぐらいの大き
さの箱型モデム。価格は44,800円

オムロンMD24FP5II



手のひらサイズのコンパクトモデム。
2400bpsで42,800円

MSXと周辺の機能を整えるソフト

現在のパソコンネットは、漢字かなまじりの文書による通信が常識となっています。

ですから、端末に使うMSXにも、日本語漢字処理をする能力がなければ力不足です。

MSX2+やMSX turboRは漢字ROMとMSX-JEを搭載している機種がほとんどなので、モデムだけあればすぐに漢字で通信ができます。

この点では通信向きのコンピュータと言えるでしょう。

漢字ROMもない機種には、漢字ROM搭載の日本語標準カートリッジHBI-J1や、MSX-WriteIIなどで機能を追

加することもできます。

また、モデムに内蔵されたソフトよりも機能の多い通信ソフトも市販されていますので、通信に慣れてきた人や汎用モデムを使う人は、これを使うのがいいでしょう。

●MSX turboR パナソニックFS-A1ST



最新鋭のturboR、JE搭載で87,800円

●MSX用通信ソフト アスキーMSX-TERM



MSX用の通信ソフトでMSX-JEに対応している価格12,800円

●日本語カートリッジ ソニーHBI-J1



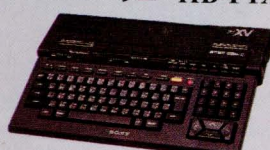
MSX-JE連携の日本語カートリッジ。17,000円

アスキー MSX-WriteII



漢字入力ソフトになるワープロソフト。24,800円

●MSX2+ ソニーHB-F1XV



MSX-JE搭載の2+。69,800円

●MSX2+ サンヨーPHC-70FD2



JEがないので通信には不利? 87,800円

パソコン通信は むずかしくはありませんよ!!

聞きなれない用語に負けないで!

パソコン通信をはじめるときに、まずつづくのがモデムや通信ソフトを各ネットにあわせて設定する作業です。

聞いたことのない規格や用語に惑わされてしまいがちですが、これは通信をはじめると誰もが一度はひっかかるものですから、

モデムや通信ソフトとネットの説明書をよく読んで、正確に設定しましょう。

下の表は専用モデムカートリッジのFS-CM1を使って、今回紹介した3つのネットに入るための設定を示したものです。

表①はモデム自体の初期設定

表① FS-CM1 モデムカートリッジ初期設定

自動立ち上げ	モニター音	電話回線種	シフトJIS
初期画面	自 動	自 動	あ り
ファンクション	ステータス表示	接続プリンタ	モデム規格
な し	あ り	漢字プリンタ	CCITT

表② 通信パラメータの設定

(FS-CM1内蔵通信ソフトTELCOMの場合/P91の3ネット共通)

回線モード	通信速度	データビット長	シフトI/O	ストップビット
モ デ ム	1200ビット/秒	8ビット	な し	1ビット
XON/XOFF	文字コード	表示文字	表示画面モード	通信方式
あ り	シフトJIS	12ドット漢字	SCREEN7	テキスト
受信CR	送信CR	受信LF	インターレース	エコー表示
CR+LF	CR	LF	し な い	し な い
DELコード	文字間タイマー	行間タイマー		
NULL	000	000		

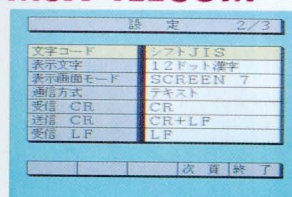
表③ 通信パラメータの設定 (MSX-TERMの場合/P91の3ネット共通)

通信速度	データビット長	パリティ	ストップビット	フロー制御
1200bps	8ビット	な し	1ビット	XON/XOFF
SI/SO制御	ローカルエコーバック	送出漢字コード	オートタイプ	
な し	な し	シフトJIS	LF待ち	

で、内蔵通信ソフトMSX-TELCOMで設定できます。

表②、表③は3つのネットに共通の通信パラメータで、表②はMSX-TELCOMのもの、

MSX-TELCOM



1つ1つ確認しながら設定している途中画面

表③は市販通信ソフトのMSX-TERMのもので、

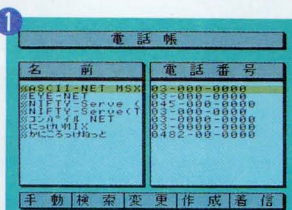
各表にあわせて設定すれば、3つのネットには問題なく入ることができるはずで、

MSX-TERM

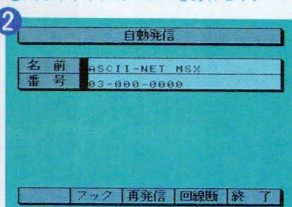


MSX専用通信ソフトの設定画面だ

MSX-TELCOMでネットに入る



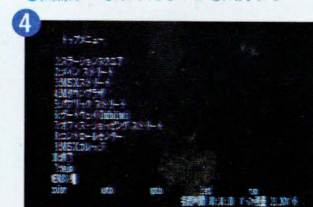
1 入るネットにカーソルを合わせリターン



2 オートダイヤルで電話をかけてくれる



3 回線がつながったらIDを入力する



4 無事に入れた。さーてなにをしようか

MSXのシミュレーションゲームはまかせなさい!

FAN STRATEGY

情報募集



MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。

三国志Ⅱ・新君主のおいしい技

苦しい新君主のスタートを少しでも楽にしようとするもので、ズバリ兵糧攻めです。

- ①シナリオ3・新君主で武力・魅力を高めて28国を選ぶ。仮想モードのほうがやりやすい
- ②できるだけ早く兵糧を400~600買う
- ③翌月、金も兵糧も全部持って19国を攻める
- ④一騎打ちに拒否して、できるだけ戦わずに逃げまくるが、敵将をひとり捕えたい
- ⑤2か月も逃げ回っていると、敵の兵糧が底をつく(28国に退却)
- ⑥28国には金も兵糧もないので秋にならないうちに攻める

④で敵将が捕まらなかった場合は……

- ⑥金も兵糧も全部持って28国を攻める
- ⑦劉備は19国に退却するが、出陣しなかった武将が捕まるので、秋になるまでに19国を攻める

失敗の要因としては次の2つがあります。

- ・商人がなかなか現れず、6月までに完了できない
- ・金0、兵糧0の国を他国に横取りされる

なお、この作戦は以下のシナリオにも応用できると思います。

- ・シナリオ1で5国から4国が7国を狙う
- ・シナリオ2で4国から5国を狙う
- ・シナリオ4で13国から29国を狙う
- ・シナリオ5、6で41国から36国を狙う

(by 松田伸也・福岡県)



●実験

武力100、魅力80(またはこの逆)、上級、仮想モードで7回試したが、完全な成功は一度もなかった。しかし、19国での長期戦の間に兵の少ない武将が28国に退却し孫権がこれを攻め取ったため劉備などは退却できなくなって関羽・張飛・趙雲などの武将を兵士つきで捕えたことが3回あり、この結果は十分おいしいといっていだろう。成功率はあまり高いといえないが。

失敗の原因は、第1に商人だ。3月までに兵糧を買えないと失敗すると思ってリセットしたが、これは完全な成功を目標としたためで、4月に兵糧を買えれば成功することもあると思う。(長

期戦の間に秋を迎えるとうるかも試せばよかった)。これが原因でリセットしたのが3回で、残りの1回は、3月に兵糧が買えたが、孫権が28国を取らなかったうえに、19国の戦いが終わったのが6月になったので、攻めこまえて28国の兵糧が潤ってしまった。

なお、19国の戦闘期間は2~4か月だった。

●コメント

このゲームでは、十分な兵力を用意すれば兵糧攻めが可能だがこれまで投稿がなかった。いや、なかったわけではないのだが、採用に値するものはなかった。この投稿も主旨は兵糧攻めそのものではない。



位	武将名	忠	知	武	魅	兵
三	宋務風	60	100	80	89	0
三	関羽	79	72	46	76	97
三	関雲	78	84	99	91	97
三	張飛	78	32	99	95	98
三	趙雲	74	79	37	91	98
三	馬超	75	85	99	92	26
三	黄忠	78	70	82	75	9

位	武将名	忠	知	武	魅	兵
現	趙雲	77	72	78	76	2

水滸伝・体力攻め

私は13年で、つまり1114年にクリアしましたが、その秘訣となった戦法です。

- ①小者0、体力最高かそれに近い強者ひとりで攻めこむ
- ②敵の強者はひとりでしか出陣しないので、ぐるぐる回し(侵入できない地形の回りを逃げまわる)ができる国なら30日まで逃げまわり、できない国では動かずに敵が近寄って来るのを待ち、攻撃される直前に退却する
- ③敵の体力が25~35になるまで②を繰り返す。敵が休養しなければ、ぐるぐる回しのできる国なら2回、できない国なら5~6回必要。④が翌月になるようなら敵の体力は30以下にする。ただし、決

- して25未満にはしていない
- ④腕力・体力が大きくて小者0の強者1~3人で攻めこむ
- ⑤できれば城か山・森に入り、一騎討ちで勝つ(体力差が大きすぎると断られるので、一度攻撃を受けてから申しこむ)

敵の出陣する強者は、一覧表の最上部に表示される者ですが、それが統治者か体力25未満の場合はその下の者が出陣します。

(by 中村隆佳・北海道)

●実験

シナリオ2、レベル5、魯智深または晁蓋で試したところ、ぐるぐる回しのできる国でもできない国でも成功した。複数の

国を使うほうがいいが、1か国からしか攻めこまなくても成功した。ただし、ぐるぐる回しのできる国に対しては1か国のみから攻める場合は試していない。

一度、熊を退治するために作戦を中断しことがあったが、そうすると一覧表の順序も出陣する強者も変わった。しかし、少し時間がかかっただけで、成否には影響なし。

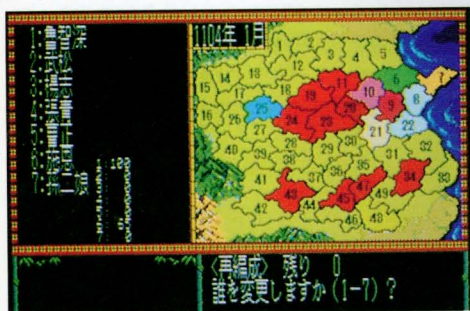
また、中村クンの挙げた条件のどちらにもあてはまらないのに一覧表で2番目の強者が出陣したこともあったが、作戦自体にはほとんど影響がなかった(出陣した強者の腕力が81と大きかったので、とどめを刺すのに2人を要したのみ)。なお、体力25未満になると出陣しなくなるかどうかは確認していない。

●コメント

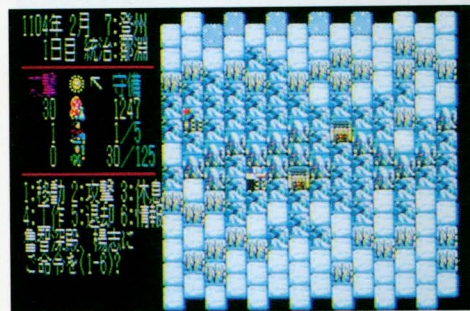
小者0で攻めこむと、コンピュータの国は強者ひとりでしか出陣させないこと出陣した強者を全滅させるとその国全部が手に入ることを利用した技だ。守りさえ十分なら小者0でどんな大軍が相手でも勝てるし、兵糧も大して使わないから、これは三国志の土地交換による兵糧攻めやジンギスカンの武力999作戦などに匹敵する必殺技だ。

なお、④の人数は敵の出陣する強者の腕力によって決めるといい。

ところで、これを読んで戦国群雄伝の行動力攻めを思いつく読者がいると思うが、攻めこまれた場合、行動力は減らないので成功しない。



①シナリオ2、レベル5、魯智深(晁蓋)で試したところ、ぐるぐる回しのできる国でもできない国でも成功した。複数の



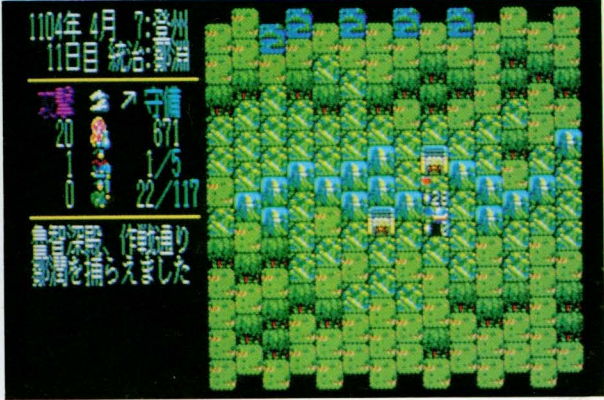
②2月、楊志(ようし)に米30を持たせて7国に攻めこませ、ぐるぐる回しのできる国なら30日間逃げまわる



③3月、曹正(そうせい)が攻めこみ、敵の体力が29になったところで退却

守: 鄧淵配下 無頼漢	守: 鄧淵配下 無頼漢
体力 80	体力 53
腕力 51	腕力 51
技量 40	技量 40
知力 38	知力 38
武装 26	武装 26
小者 30	小者 30
忠臣 39	忠臣 39
義勇 42	義勇 42
訓練 57	訓練 57
訓練 29	訓練 29

④出陣してきた強者の体力は80から53に減った。出陣すると10減るから、元は90だったはずだ



⑤4月、武松(ぶしょう)が攻めこみ、敵が撮影時に限って城から動こうとしないので、誘い出して一騎討ちを申しこむと度目(どめ)に誘われて、武松が勝った

水滸伝・時間稼ぎで守る

敵が攻めてきたときの守り方です。

- ①敵の強者の数を城の数より少なくする
- ②少なくともひとりをマップの隅に配置する
- ③攻撃される直前に戦場に退却するのだが、その前に、敵から最も遠いところに援軍を出す
- ④援軍は隅へ逃げる

③～④を繰り返していれば時間切れで勝て、兵の損失も軽くすることができます。

(by はいえなくん・千葉果)

●前提条件

光栄の歴史物では、攻められても勝てるということより、攻められないようにすることのほうがはるかに重要だ。したがって、国の守り方はあまり採用し

ていない。しかし、この作戦は準備がまったく必要なく、前提条件は「敵の強者を城より少なくすることができる程度に小者がいる」ということと「ある程度体力がある強者が多い」ことだが、どちらの条件も、満たされているかどうかは試してみなければはっきりしないことだ。したがって、ついうっかりスキを作ってしまう、攻められたときの最後の手段として、前提条件はないといってもいいだろう。

●手順

味方の強者が多い場合と少ない場合ではかなりやり方が変わるし、川があると強者の使い回しがぐっと楽になるが、最も厳しい場合、つまり強者全員で戦う必要があり、最低限の強者し

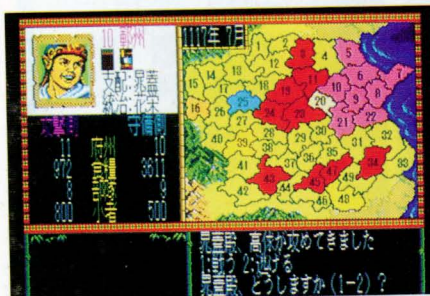
かない場合の手順をまとめてみよう。

- ①敵の強者を城の数より少なくする(城から出てはいけない)
 - ②最初に戦えなくなった強者を戦場に退却させる(8日たたなければ再出陣できない)
 - ③戦えなくなった強者をおとりにして隅に逃がす(地形の関係でむずかしい場合は、早めに援軍を出して隅に向かわせる)
 - ④以下、戦えなくなった者は戦場外に退却させる
 - ⑤敵が城の数より少なくなったら、おとりを残して退却させる
 - ⑥おとりが敵の攻撃を受ける2日前に敵からできるだけ遠いところに援軍を出す
 - ⑦おとりを戦場に退却させる
 - ⑧援軍を新たなおとりとして隅に向かわせる
 - ⑨⑥～⑧を繰り返す
- 「攻撃を受ける2日前」を判断するのはやや難しいので、でき

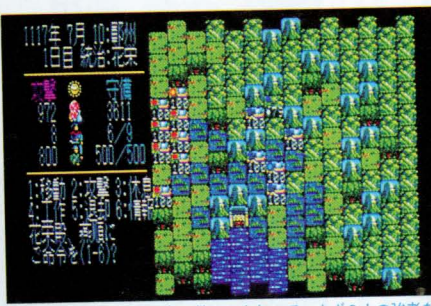
れば隅に行った者のひとりはおとりとせず、援軍の呼び出しに専念するほうがいい。コンピュータは小者が多いか、体力の大きい者を追う傾向があるので、この役には小者0で最も体力の低いものが適任だ。

●実験

シナリオ2、レベル5、晁蓋で体力攻めの準備をしているとき、うっかりして攻めこまれたことがあったので、その状況を再現した、小者も強者も十分だったので前述の手順通りではない(写真参照)。楽勝だったが、すぐに小者を補充できる状況だったから役に立ったので、そうでなければ、文字どおり国を奪われるのを遅らせるための時間稼ぎにしかない。やはり攻めこれまいるようにすることこそ重要。勝てる力があっても賄賂を払うほうがいい場合もある。



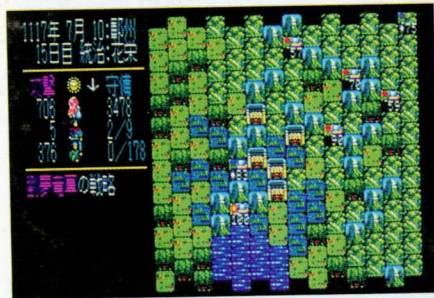
①高休軍が11国から10国に攻めこんできた。味方には小者100の強者が5人と小者0の強者が4人いる



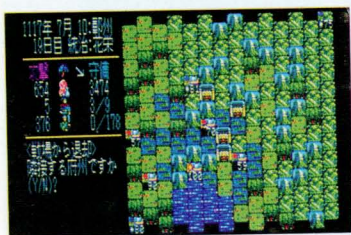
②城の数は6、敵の強者の数は8人なので、まず3人の強者を捕えるか退却させなければならない



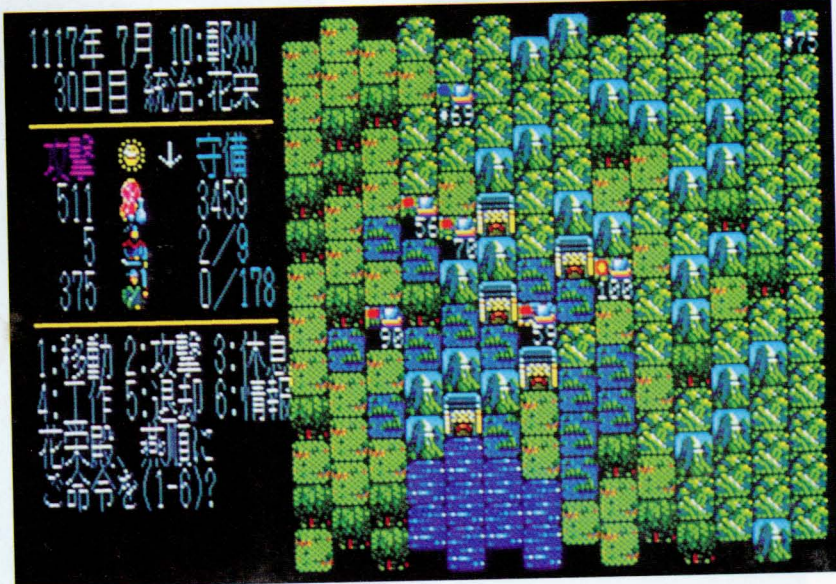
③敵の強者は5人になった。一方小者0で最も体力の低いものを右上隅に配置している



④敵の攻撃を受けない位置に援軍を出せるようになったので、最も体力の大きい強者を出撃させた



⑤敵は体力の大きい援軍を追ってきたので、攻撃を受ける直前に援軍を出し、退却させた



⑥そして30日目、敵は退却するしかないが、もし、味方の小者数が変わらなければ2か月後にはまた攻めて来るだろう

信長の野望〈全国版〉 実験レポート募集 兵忠作戦

全国統一の方法です。

1. 石高100以上、町100以上、治水度100にします。また、部隊編成を第1：15%、第2：65%、第3：20%にします
2. 一切、兵を雇わず、ひたすら兵と民に金や米を施し、兵忠1000以上にします(10~12年かかります)。ただし、金はある程度入るようになったら攻められたときのために200くらいは残しておいてください
3. 1~2の間に攻められた場合、早い時期だと、なるべく兵を残して勝ってくださいとしかいえません。すいません。

しかし、施し始めてから5年以上たてば、第1部隊を城に置いて、ひたすら寝返りをやることによって勝てるはず。第2・3部隊は、できるだけ戦わないようにし、奪えない敵兵は必ず全滅させてください。敵兵が入ると兵忠が下がります。ただし、大名が攻めてきて退却されるのはしかたがありません。

寝返りについては、敵・味方の兵忠や魅力によって違いますが、最低で兵2の部隊からは兵は奪えません。※編集部注参照。

なお、敵兵を奪うので兵糧が足りなくならないよう注意する必要があります

4. 準備ができたなら、まず自国に50の兵を残して隣国を攻め、自軍を全滅させてください。ただし、金はたくさん残しておいてください

5. すぐにどこかの国が攻めてきますが、金さえあればやはり寝返りで勝てるはず

6. 今攻めてきた国を調べて、兵が自国より少なく金がたくさんあれば、兵20と大量の金を残して攻め込みます。第2・3部隊で戦って、兵が少なくなれば「寝返り」で敵兵を奪い、最終的には敵を全滅させてください。退却されたらしめたがありませんが……

7. 敵が攻めてきますので、寝返りで兵を奪います。どちらか一方の国は兵力を40~50より多くしないようにします

8. 周りの国を調べて、勝てそうな国があればとなりますが、できるだけ兵忠を下げないようにしてください。攻めるときは、どの国も金さえ十分あれば兵力は20くらいでかまいません

これを繰り返せば、全国統一は早いでしょう。

(by あんまおとこ・鳥取県)

編集部注・MSXFAN 89年5月号「寝返りで敵兵を奪う」で参考になりそうな事項

- ① 1日に1回しか成功しない
- ② 兵の多い敵部隊を狙うほど多くの兵を奪える
- ③ 狙った敵部隊の兵力と同じだけの金を使うと最も効率的
- ④ 兵忠が敵より小さい場合、寝返りは絶対に成功しない
- ⑤ 敵が遠いうちは、金1を使うことによって敵の兵忠を下げるという

じつは、この投稿はすいぶん前に来たもの(消印が平成元年5月)。実験に時間がかかりそうなので保留にしておいたのだが、このままでは永遠に日の目を見そうもないので、読者に頼ることにした。つまり、実験レポート募集というわけだ。

内容は「寝返りで敵兵を奪う」と大して変わらないのに、なぜボツにならなかったかという、これならレベル5の「HEXを見ない」モードでも全国統一を果たせるかもしれないと思ったからだ。レベル5の「HEXを見ない」モードでは信長ですら全国統一は無理だ(と担当者には

思えた——もちろん代理戦争は使わないで)。それがもし可能になるなら十分掲載の価値がある。

というのは、担当者の勝手な解釈だから、あるいは全然話にならないかもしれない。しかし、それならそれで、そういうレポートでもかまわないので奮って応募してほしい。

応募規定

○条件：信長の野望〈全国版〉

(MSX2+/2+版)の50か国モード、レベル5、HEX(コンピュータどうしの戦い)を見ない、織田信長でプレイすること。ただし、成功レポートに限り、他の大名でもいい。また、成功レポートには必ずセーブディスク(ROM版はFMパック経由でディスクにセーブ。FMパックを持ってない人はセーブテープでもいい)を添付すること。セーブ箇所は以下の通り。

① 1565年1月

② 兵忠が1000になったとき

③ 最初の1か国(2か国目)を攻め取る直前

④ 3か国目を攻め取る直前

⑤ 50か国目を攻め取る直前

○締切：平成3年1月25日必着

○賞品：成功レポートで掲載に値するものがあれば、最も優秀な人にゲームを1本(該当者なしもあり得る)。内容の評価または抽選で5人にMファン特製テレカ

○発表：平成3年4月号本誌



◆キミはレベル5・HEXを見ないモードで全国制覇できるか?

ちょいネタ伝言板

ちょいネタといえども最近レベルが高いので見のがせない。

■三国志Ⅱ

★共同作戦に出て来る武将は、原則として一覧表の上から順に選ばれるので、攻めこむ直前に共同軍を出してくれそうな国の武将を武力順に整列させるといい。ただし、兵0では意味がないので、武将の兵力にも注意すること(編集部注：同盟国の武将を整列させると総合信用度が落ちる)
(by 大谷武士・福島県)

★敵君主の敵対心を100にして同盟を申しこむと敵は使者を捕らえようとする。捕らえられると3、斬られると5、敵の総合信用度が落ちるので、これを繰り返して敵の総合信用度を0にすると、忠誠度が100じゃない武将は敵中作敵にかかりやすく、忠誠度も落ちやすい(編集部注：未確認)
(by 見学英寅・千葉県)

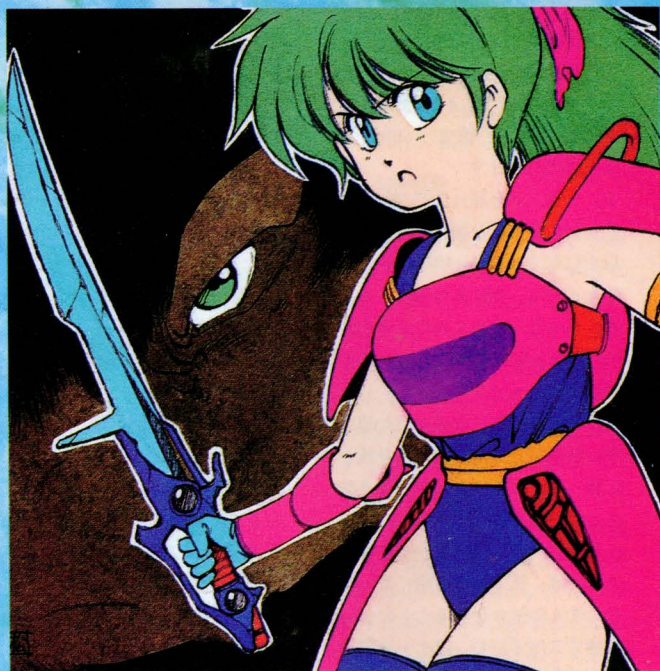
■水滸伝

★攻めこむとき、残す予定の武将のうち、弓や妖術を使えるものも連れて行って弓や妖術を使い切ったら退却させるといい。
(by XQTJXBGのJIS規格・山口県)

記憶のラビリンス

エルフ

『ドラゴン・ナイト』への道



黄金のトロイカ体制の意味するもの

エルフの『ドラゴン・ナイト』は売れた。大いに売れた。このことは以前、このページでふれたこともある。今度、このエルフの単行本『エルフ美少女アルバム』をMファンで出すことになって、かくいうおぼおがインタビューを実施してしまったわけである。そこで今回のラビリンスはこのエルフの歴史なんかをたどってみたいなー、なんて思ってみたわけである。

エルフの歴史は華麗である。とにかく、設立からたったの1年でこの美少女ソフト業界でナンバー1になってしまったのである。これを華麗といわずして何といおう。これなんか設立から2年目、なおかつ2作目の『エメラルド・ドラゴン』で昨年末の大当たりを記録したバショウ・ハウス以上の華麗さである。うーん、本当うらやましい。だが、この華麗なるエルフにもつらく苦しいときがあったのである。それがいかに短かろうが、そんなことは問題ではない。苦しいときは苦しいのである。

エルフのデビュー作は『ドキドキシャッターチャンス』である。時に1989年4月。これは社長の蛭田氏の言葉を借りれば「まったく売れなかった」ということになる。このソフトに関して、某誌で『レモンちっくWORD』を担当していたT氏は「あれはひどかった」といっている。もちろん、制作スタッフのことを知っているだけに「どうして?」という思いがあるのであろうが、ま、美少女ソフトの命であるビジュアルがあんまりよくなかったようである。だが、こんなことでめげるようなエルフではない。このゲーム、町を歩いていて女の子を見つけてその写真を撮るというアクションゲームなのだが、これのデータ集をあわせて3集まで出してしまった。根性である。T氏がひどかった、といっているのはしかしこの一作だけである。会社というか組織をつくった最初は普通のことを普通にやるのも至難の業なのだ。いわゆる生みの苦しみというやつとも少し違うが、

ともかくそういうことなわけである。2作目は『プライベート・スクール』である。1989年5月である。うーむ前作から1か月しかたっていない。すごいスピードである。これもとりあえず売れなかったようである。だが、1作目よりは売れた。拡大生産の始まりである。これは企業にとってとても大事なことである。まぐれは必要ない。必要なのは確実な進歩なのである。

続く6月には『エンジェル・ハーツ』。まさに超スピードの量産体制である。いっておくがソフトを毎月出すというのはすごいエネルギーを必要とする。これは本当の話。それをその通りに毎月出してしまうのだ。すごいパワーである。

お次が8月の『ぴんきい・ぼんきい』である。これは前作から2か月たっている。これは売れた。エルフの人たちはこれを

親孝行ソフトといっている。ようするにこれでエルフが大々的に日本のソフト界に名乗りをあげたといえる。うーん、なかなかドラマがあるのである。このソフトを見て先ほどのT氏は「絵がぐっとよくなった。これはいける!」と思ったそうである。これも3集まで発売されている。これには恐ろしい裏話がある。なんとこの3集目のマスターディスクが完成したと思ったらぶっこんでしまったのだ。発売予定日にあわせるため3日間でマスターディスクを再生したそうである。こんなこと普通



④『ドラゴン・ナイトII』。またまた元気いっぱいのグラフィックである

はできない。想像だに地獄である。目の前真っ暗なのである。

とまあそういうわけで、『びんきい・ぼんきい』は大当たりでエルフは大きくなった。事務所を現在の太久保に移したのもこのころ。あ、エルフの事務所って太久保の2階建ての民家風なの。静かでとってもいいとこ。優雅なのだ。ま、中は在庫のソフトとかいっぱいあってあんまり優雅じゃないけど。

お次が『RUNRUN狂走曲』。これは社内で評判が良かったとか。

そしてとうとうというかついにというか究極の『ドラゴン・ナイト』の登場である。RPGの世界と美少女を融合させた画期的なソフトであった。売りに売れて6万本。これは制作に1年かける普通のソフトでもなかなか出る数字ではない。このソフトの大当たり以来RPG風美少女ソフトが相次いで発売されるようになってしまった。もう、これでエルフの名前は不動のものになってしまったのである。いうなれば美少女界のファルコムという感じかな? その後の動きは『フォクシー』『デ・ジャ』『レイ・ガン』それから期待の『ドラゴン・ナイトII』とくるわけで、もう止まらないという感じ。

で、今月はこの超ハイスピードでソフトを量産するエルフの素顔に迫ってみたいと思ったのである。エルフはトロイカ体制である。社長の蛭田^{ひるた}さんがシナリオ兼プロデューサー。金尾^{かなお}さんがプログラマーでシナリオライターでもある。そしてあの魅力的なビジュアルを担当しているのが阿比留^{あひる}さんだ。この3人が3つの専門分野を担当しているトロイカ体制がエルフを支えているわけである。

エルフの美少女ソフトがほかと一線を画しているのはこの阿比留さんの活躍に負うところが大きい。彼ってもともとプロの漫画家なのである。『少年マガジン』とかに描いていたのである。

その彼がパソコンソフト界にどうやって参入するに至ったかは前記単行本で見てもらうとして、彼がそれまでの美少女ソフトを見て感じたのは「ビジュアル以前の問題だ」というものだった。ま、これはわからないではない。で、エルフのソフトで彼が考えたのが見せ方である。これがエルフの真骨頂^{まほんとう}というかとにかく超不自然な女の子のポーズである。こんな格好できるんかいなというようなポーズでこっちを見ている。不気味といえばあれほど不気味なことはないのだが、女の子がかわいいからつい許してしまうのである。

見せ方を追求するとこうなるということなのである。ことの是非はともあれ、オリジナリティー^{オリジナリティー}というのはこういうことなわけだ。もちろん絵のうまさとか女の子のかわいさとか背景の緻密な描写とかの細かいところも見逃せないのだが、やはりポーズなどの独創性が効いている、と思う。

だが、エルフが強いのはこのトロイカ体制が磐石である点にある。仕事というのはたいてい複数の人が協力してやるものなので、みんなが信頼しあうのは当然である。力のある人たちがこういった信頼関係のもとで力を出しければ、成功はむしろ早いものではない。だが、こういったシンプルな原則が意外と守られないのである。うまくいっても失敗しても分裂の危機がざっくりと口を広げているのである。ここが勝負の境目なのである。人を信頼するというのは自分を信頼することでもある。成功しているグループがすべて自分のしていることに最大限の自信と誇りを抱いているのは成功したからではない。もともとそういう自信がある人々に成功が訪れる。成功はあとからついてくるものなのである。エルフを取材して思ったことは以上である。ともあれ、近作の『ドラゴン・ナイトII』に期待したいと思う。

❖エルフの2年をカタログで

●ドキドキシャッターチャンス!!



◆記念すべきエルフの処女作。アクション。全然売れなかった

●プライベート・スクール



◆第2作目。アドベンチャーゲーム。これもあんまり売れなかった

●エンジェル・ハーツ



◆第3作目。RPG。だいたい売れるようになってきた

●RUNRUN狂走曲



◆第4作目。これもアクションゲーム。きてるきてる!!

●びんきい・ぼんきい#1~3



◆第5作目。ナンパシミュレーション。やるなー

●ドラゴン・ナイト



◆記念すべき第6作目。RPG。これがエルフの屋台骨を支えた

●フォクシー



◆第7作目。これもシミュレーションだ。うーむ

●デ・ジャ



◆第8作目。アドベンチャー。もう敵はないという感じ

●レイ・ガン



◆第9作目。これもRPG

●ドラゴン・ナイトII



◆第10作目に当たる作品。ぐっとグレードアップしている

*写真はすべてPC98版の画面です。



ENT-NEWS

野球道II

日本クリエイト(タケルの販売)
☎052-824-2493(タケル事務局)
11月中旬発売予定

媒体	1/200 × 4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

近代野球は、データの勝負だ！ キミは監督となりデータ野球でペナントレースを勝ちぬくのだ！！

さらにリアルに進化した！

前作に続く、プロ野球シミュレーションゲーム。『野球道II』は「激ペナ」などよくある野球ゲームのように自分がプレイするのではなく、監督となって強いチームに育てるのが目的。

長いペナントレースを戦い抜くためにやらなければならない山のようなことをひとつひとつシミュレートしているので、少々めんどろだけど、シミュレーションゲームの好きな人なら、

きっとハマルと思うぞ！

ゲームは大きくわけて、「練習」、「試合」、「経営」の3部構成。「練習」では監督以下、打者・投手・守備・2軍の各コーチの指揮のもと選手に練習させるのだ。歴史SLGでいえば、監督が君主でコーチが配下の武将というところだ。「試合」では大事などころで、代打を出したり、リリーフを投入したりと、忙しい。「経営」は監督の仕事という

前作では、グラウンドを真上から見た画面だけだったのだが、今回は画面切り換え方式になりリアルさが増した。



これが……

これでもレトロな感じがいいんだけどね……

こうなった！！



試合の興奮が伝わってくるような画面がいいぞ！！シミュレーションらしくないところもいいね

より、オーナーの仕事だと思いが、チームの宣伝から球場の建設まで、お客さんと呼ぶための

らなんでもやる。練習設備を整えるにもお金がかかる。外人選手の獲得だって大変なのだ。

選手をきたえてシーズンにそなえろ！

長いシーズンを戦い、優勝の栄光をつかむには、キャンプでどれだけの成果をあげられるかがカギとなる。監督は選手の技術面はもちろん精神面までも管理し、向上を目指さなければならない。それはコーチに対して

も同じだ。戦力の増強をはかるためにはトレード、ドラフトなど人材の確保も重要。ペナントレースにむけて監督は忙しい！！



国外交渉 外人パワーはチームにぜひほしい！！

人事

入団交渉 このごろの新人獲得には契約金がえらくかかってしまうのである。といってケチケチしてはいけぬのである。大枚はたいても、新人がババリ活躍してくれて、どんどんファンも増えることを考えたら1億円なんて安い！！

幹部採用 ここでは、大切な選手をチームの戦力になるまで、みっちりとしごいてくれる有能なコーチ陣と2軍の監督を獲得するのだけれども、今の時代はどの業界でも人をうまく育てることのできる人ってなかなか見つからない。人手不足はどこでも同じってことだ



打撃練習 打って、打って、打ちまくれば、なんとかなる？！



投球練習 白球に夢をのせてきびしい練習をたえぬけ



守備練習 いつまでもトンネルなんてことかかないようにね



筋力練習 はてはボバйкаシフルツェネッカーか



バント練習 地味なワザだがこれがヘタだと試合に勝てない



盗塁練習 盗塁のうまい選手は、ぜひ代走で使いたい



基礎体力 しっかりと体力をつけられれば、故障も減るのだ



守備特訓 特訓しだいでどこでも守れるようになる



選手会 選手のごきげんをとって働いてもらうのだ



幹部教育 コーチなどの指導力を上げる(自分にも教育できる)



選手精神鍛練 強い精神力を身につけるにはこれがいちばん



幹部精神鍛練 コーチや監督自身の精神力を高める



選手意識教育 監督に忠実な選手にしてみえたい



幹部会 コーチ陣と仲良くしておいて損はないはず



幹部意識教育 コーチも監督に忠実になるといいな

交流

ペナントレースを勝ちぬき、勝利の栄光をつかめ！

試合に勝つために必要なポイントとなる、いくつかの点を説明していこう。

まずは1軍選手の登録をしよう。これはペナントレース中にも選手の能力を上げることができ、点を考慮したうえで十分にデータを検討し決めたほうがいだろう。それが決まったら今度はオーダーの提出だ。とりあえず、現段階で能力のすぐれた選手を選んでも悪くはないと思うけどそのへんは慎重に。

この『野球道II』はシミュレーションゲームということもあり、アクションの野球ゲームに比べて試合が思いどおりにはならない。エースを出したのにいきなりメッタ打ちなんてこともある。こんなとき、まだ投球練習をしてない投手をリリーフに出したりすると、さらにメッタ打ちにあってしまうのだ。体を動かし肩を温めておくことはとても重要なのだ。

打者に指示を出すタイミング

もとても大切。打順や能力を考えて指示を出したい。せっかくのチャンスに能力のない選手を代打に出してしまうなんてことがないように打者1人、1人の能力を把握しておきたい。

このほかに重要なこととしては報奨金制度がある。これをあげると選手の働きがよくなって、

サインを出したときの成功率が高くなり、練習の効果も上がる。資金があるならばケチケチしないでどんどん出してあげよう。勝つためにはやらなければならないことがたくさんあるのだ。何をするにしても早めの決断が大切になってくる。監督ってたいへんなのだ。

リリーフ登場

投手	交代	制	威	皆	結	体	状
しいどう	83	49	83	53	50	0	
つわた	73	41	83	28	79	0	
たどり	64	48	72	45	68	0	
あきはら	83	62	89	30	57	0	
とうだ	85	53	77	60	72	0	
ひしもと	30	23	50	68	80	0	

さあリリーフの投入だ。今度は打たれないでくれよ

いきなりメッタ打ち!!



試合開始



監督浪人モードなんかもあった

今回採用されたこのモードがなかなかおもしろいのだ。チームの成績が振るわず、監督を解任されたところからはじまる。解任されたが監督への夢は捨てき

れない。そこで、出版社などへ自分を売りこみ、野球の仕事をする。こんなところまでシミュレートされているとは、!

チャンス到来



やったー!



代打



そしてプロ野球ニュース

D	0	勝	1	敗	0	分	20070	
G	100	0	30	0	0	1	3	8
D	0	1	1	1	2	0	0	0
勝利投手	しいどう	2	勝	0	敗	0	S	
SAVE投手	はなか	0	勝	0	敗	0	S	
敗戦投手	はなか	0	勝	1	敗	0	S	
勝利打点	とまだ	2						
本塁打	たわい	4	くの	2	たわまだ	1		
はいぼう	2	たわい	5	しかさき	3			

それでは本日の試合の結果をお伝えします

きびしい試合だったけど、なんとか勝利をおさめることができた。こんなときは監督やってて本当によかったと思うぞ!! まだ先は長いけど、日本一をめざしてがんばるぞ!!



FAN NEWS

世界でいちばん君が好き!

カクテル・ソフト

☎03-200-9834

発売中

媒体	2D × 4
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	5,800円

芸能界にメスを入れる問題作(?)の登場だ! キミは芸能レポーターとなり、アイドルたちとお友達になってスクープをつかみ取れ!

芸能レポーターはおいしい職業?

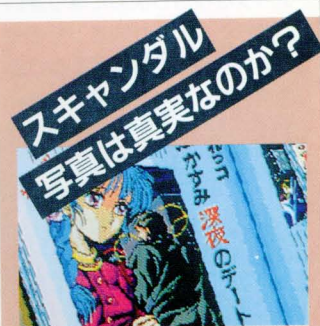
アイドルおたくのアイドルファンの方々はもちろん、そうでないその他大勢の方にもホッパタの落ちそうなゲームの登場だ! プレイヤーは芸能レポーターになり、アイドルたちの心の悩みから体の悩みまで聞きまくり、ついでにエッチができちゃうと

いうおいしい職業を体験できちゃうのだ。

基本はコマンド選択式のAVGなのだが、とにかくメッセージが豊富で会話楽しい(エッチな会話もバッチリ)。写真を見てもらえばわかるけど、グラフィックも期待どおりのでさだ。



ここが大室青年の住まい兼「事務所」なのだ。かなり汚いけどそんなことを気にしていただのには芸能レポーターにはなれない



スクープネタを求めてがんばるのだ!

アイドル芸能レポーターの大室青年は超メジャー雑誌「週間女性上位」から、スーパーアイドル諸江かすみの深夜デートの相手の男をスクープしてほしいとの依頼を受けた。かすみのファンである大室青年は、かすみちゃんにも会えるし、ほかのアイドルにも……と思ったのだが肝

心のかすみちゃんがどこにもいない。まじかに迫った、「関東歌謡大会」にかすみちゃんも出場するはずなのに……。

真相に近づくにつれ何者かが妨害してくる。かすみちゃんはなぜ失踪したのか? 華やかな舞台の裏側では何が起こっているのか? 真相をつきとめろ!!



こいつはやなヤツ!! 関東歌謡大会を取り仕切っているプロデューサー。なにかとイヤミで取材を邪魔してくる



かすみちゃんのスクープ写真を撮ったのはアイドルファンのカッパみたいな市西三児という少年なのだ。へんな顔のくせにかすみちゃんに近づくな!

アイドルにガッツでアタックインタビュー

テレビ局なのだ



よし、アイドルに突撃インタビューだ!! ワクワクしちゃうなー

いつも厳しい守衛さん



おはようございまーす! アイドルの取材をさせてくださいーい。顔か悪いぞ!!

アイドルたちの巢



うーん……どの部屋から取材させてもらおうかな、よし、決めた!

アイドルだと思ふ……



うほーい!! こーんなおいしい取材があつていいのだろうか。いっ、痛い……

アイドル観覧室なのさ

広瀬まさみ



趣味はお馬さんだそうで、お馬と何をするのかな

江島渚



まだまだ若いのにこの色気。フヨフヨしてそーなむねがよいぞ

土曜波しづき



着物っていいね。だって、おはしの国の人だもの

板橋ジェニファー



ヘビメタだぜ!! でも素顔はとってもやさしかったりする

ゲームのなかで会えるアイドルは総勢10数人もいるのだけど、今回はそのなかから4人紹介しよう

ディスクマガジン・ファン

DAMfan

（先月の付録のディスクマガジンのカタログはどうだったかな。すこしはみんなの役にたっただろうか。コンパイルでは発送に大忙しなのだという。そのうち、またやるかなーっと。）



DS#19 ディスクステーション19号
/12月号

● ×2 MSX2/2+ 1,940円・発売中(毎月8日発売)
● コンパイル

アリスソフト

DPS SG

MSXのインターレースモードを使って絵を表示しているのが超美麗。今回はあらすじと購入のおさそい。



クリスマス・イヴ

雪がちらちらと舞い落ちる日。待ちにまったクリスマス、というわけでかわいいサンタさんが活躍するのだが……。



※ デモ、

今月はややエッチ特集の気配がいま見えるようである。上で紹介しているアリスソフトの『DPS SG』のほかに、ガイナックスの『電腦学園Ⅲ』やハードの『はっちゃけあやよさん2』が入る予定なのだ。女の子オンパレードなのはうれしいけれど、レトロとか、何かとことん遊べるゲームがほしかったなあ。

そこで自慢できるのは『DRIVE気分』(P38)を改造し、



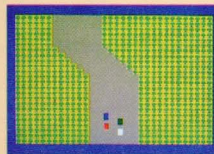
● メーテルのように長いサンタさん

turbo Rだと4人でレースの楽しめる『RACE気分』だ。ふつうのMSX2だとよくできた1人用ドライブゲームだけど、turbo Rだと観客も熱くなる白熱のレースゲームになってし

MSX・FAN

RACE気分

turbo Rの高速モードを最大に利用した、友だち4人で遊ぶと世界一おもしろいレースゲーム。おすすめだ。



もう。高速モードのおそろしさ、といったところだ。そのためにturbo Rを買う人が出て、

不思議はないくらいだ。そういうわけで、今月のDSも見逃さない/

● 遊べるもの



ピーチアップ7

● ×2 MSX2/2+ 3,800円・11月22日発売予定(奇数月発売)
● もものきはうす

「サナトリウム・オヴ・ロマンズ」でエッチがすくなくとお叱りをうけたそうで、だからというわけなのか、今回はエッチが目だつ。なかなか口では恥ずかしくて説明できないのだ。

そこで、最初に紹介するのは透明なブルマーを着用することを強要されている学園の美少女たちの冒険もの『学園処刑人ラビットちゃん』。教育をつうじて愛と性を考えるというテーマなのだそう。

つぎが『チンと手と』。テレビに映ろうとするチンくんを手で

隠すというアクションゲーム。どうしてチンじゃなくて〇〇でないのか、という疑問をもちつつ、そういう自分に赤面しながら遊ぶのがこのゲームのツボ。最後は超むずかしい『くるくるパズル3画面でドン!』。こん

なにじらすゲームはない。おまけはニチブツの『麻雀刺客』でしめ、というわけ。

学園処刑人ラビットちゃん

悪徳先生の命令で、透明なブルマーを強要される女の子のAVG。そこでラビットちゃんの活躍が。



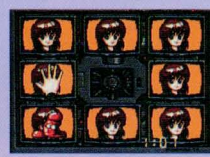
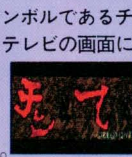
パチゲーム くるくるパズル3画面でドン!

16分割されたうちの4つを風車のように回して合わせるパズル。成功すると3画面分の女の子が。



チンと手と/放送と禁止のエクスタシー

男の子のシンボルであるチンくんが、テレビの画面に出たがって困る。早く隠さなくてはならない。



いーしょーくー はまだかいな!?

人気ゲームの移植の事情を紹介!

今月のお題

『ソーサリアン』 移植計画 その2

移植希望ゲーム BEST

順位	前回 順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	ソーサリアン	日本ファルコム	P	118
2	3	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	F	51
3	2	提督の決断	光栄	P	40
4	4	ポピュラス	イマジニア	P	33
5	6	サイレントメビウス	ガイナックス	P	31
6	7	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア	F	22
6	17	シムシティ	イマジニア	P	22
6	—	大戦略Ⅲ	システムソフト	P	22
9	5	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	F	18
10	12	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	P	16
11	—	パロディウスだ!	コナミ	A	14
12	15	ランペルール	光栄	P	13
12	9	天と地と	コナミ	P	13
14	8	天地を喰らう	カプコン	A	12
15	14	天下統一	システムソフト	P	10
15	—	ファイナルファイト	カプコン	A	10
15	13	グラディウスⅢ	コナミ	A	10
18	—	ウィザードリィⅢ	アスキー	P	9
19	16	46億年物語	エニックス	P	8
19	11	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	F	8

■10月号アンケートハガキ1000通より

※Pは他機種のパソコン、Fはファミコン、Aはアーケードです。

である。『天と地と』と『天地を喰らう』が並んでいる。これだけなんだけど。

『パロディウスだ!』は一度圏外にはずれてまた舞い戻ったものの、『大戦略Ⅲ』はこの前『大戦略Ⅲ'90』が出ていたのでその流れというか。やはり今月もシミュレーションが多い。この前何かで、各ソフトハウスがコンピュータに向いているゲームは何か、という質問に答えているのがあった。結果は圧倒的にシミュレーションが多かった。もともとコンピュータは数値計算が得意で、中でもゲームではないがシミュレーション、つまりこの数字がこう変わっていったら複雑な処理の後にはいったいどうなっているかという意味でのシミュレーションが得意だったんだから当然というべきかも知れない。何でもシミュレーションの対象になってくるというのは『シムシティ』『ポピュラス』で思い知ったが、国産でこういった実験的な作品が少ないのはさびしい限りである。

今月はちょっとだけね

さてこのページを読む人の最大の関心は移植希望ソフト第1位の『ソーサリアン』のはず。そう、タイトルにだって『ソーサリアン』移植計画その2って謳ってんだから、このこと書かなきゃそだよ。でも今月はあんまり書けないの。ようするにあんまり先月から進展がないのである。そりゃ少しは進展してはいるんだけど、文章に書くほどしっかりした進展はない。でも間違いなく前進はしている。これはいいニュースである。1日も早くMSXで『ソーサリアン』をプレイしたいと願っている人にはたまらない時間かもしれないが、物事がうまく動くようになるにはある程度の時間が必要なのである。いいわけになっているのであるが、これはしょうがない。でもとにかくがんばっているから期待して待っていてほしい。

というわけで書くことがなく

なってしまった。本当は今月号では「やったー!!」みたいなこと書けると思って他のねた探していなかったのである。だから今月は他のメーカーのソフトを移植するときの手続きとかこれからはなくてはならないことを紹介してみたいと思う。関心のない人は他のページにいても文句はいわない。

新作を作るより移植のほうが手続きは大変である。ソフトハウスが2か所になってしまうから。だから一般的な移植の手続きをまず紹介しよう。話がややこしくなるからあるソフトハウスXがもう1つのソフトハウスYのソフトを移植したいという場合で考えてみたい。最初にXはYの代表者とか責任者とかに会いに行く。これは直接知っている場合で、そうでないときは誰かに紹介してもらったりする。Xが希望を伝えると、Yが答える。イエスカノーだが、これに

移植が待たれるゲームたち!!



④『ポピュラス』プレイヤーが神に成り代わって人々を支配するというあぶないノリはXが提示するロイヤリティー(権利料)の額に左右されることが多い。これでOKになったらXはYにアドバンスというのを払う。これは1本売れたらいくらか払うというロイヤリティーの前払いだが、これはない場合もある。ここから技術的な話には



④『提督の決断』だからこれは移植されているってことでしょ!! プログラムのソースリストは機種が違ってても流用できた参考にできるからYはこのソースとグラフィックのデータや会話データなどを引き渡す。これをもってXが移植して発売する。普通はそうだ。時にこの手のソースやデータは一切提供し



④『シムシティ』町づくりに励むという建設的なゲーム。結構大ざっぱな、というケースもある。これは企業の秘密主義や、あるいはずぼらによる。できたゲームの資料は一切残っていないというメーカーもあるようなのだ。Xはゲームを見よう見まねで新たに作るわけである。これは大変だなー、と思うが現にそうい



④『大戦略III』90版はぜひともプレイしてみたいよね う形で作られたゲームは意外と多いのである。ま、そんなところかな。場合によってクオリティーチェックがある。要するにデキの悪いものは出せないのだ。こうやって書いてくると簡単そうだけど、これが結構大変なんだ。ま、何でもそうだけだね。

みんなはどう考えているの?

「『ソーサリアン』の移植の計画がスタートしつつあるということはMSXユーザーとしてたいへんうれしく思います。でもひとつお願いしたいのは面白さ&快適さを追求してほしいということです。スクロールがうまくいくのは『イースII』で証明されていますし、ディスクアクセスもうまくやればそれほど気にならないと思います。だからこれを目いっぱい生かしてがんばってください。(後略)」とこのあと動きの悪かったソフトを結構けなししていたりするんだけど、最後は「P.S.このコーナーは読んでいてとても勇気づけられる(?)ので、がんばってください」と結んでいる。ま、この人自体には文句ないけどスクロールがなんとかするのは証明されておらんぞ!! 登場するキャラの多さなんかでそのへん全然状況が変わってくるんだから。そんなに簡単にできることならとくに誰かがやっているはずで

しょ?

「『ソーサリアン』移植プロジェクトに燃えているようですね。がんばってください。おれも大学合格したらちっとは手伝ってやろーじゃないの(合格したらのはなしだが)!! たらん話は北海道!! 移植計画が実行されることを期待しています」

うーむ、なかなかしゃれたこというじゃないですか。思わず笑ってしまいました。

「『提督の決断』の発売決定に感動している。だが、『いーしょーくーはまだかいな?』のコーナーで移植の困難さを知らなければ、多分感動どころかやっと出たかなどと文句になっていたろう。光栄とこのコーナーに感謝したい。『ソーサリアン』だけど、われわれユーザーの心がけ次第では困難なものも解決できるんだという見本になってほしい。もちろん、ぼくも最初から応援している」

ユーザーの心がけ次第でこ

の状況だけでなく、世界を構成しているのは1人1人の人間だってことを忘れないでね。

「『いーしょーくーはまだかいな?』は毎月一番最初に読ませていただくページである。なぜならこのコーナーはMSXユーザーのきぼうのひかりのようなものだからだ。今月号なんか、あの『ソーサリアン』をMSXで出そうとがんばっているって書いてあったので感動した。これからも僕たちMSXユーザーとMSXのためにがんばってください」

最初に読んでくれてありがとう。こういうこといわれるとすっごくうれしいのである。年とったらこういうのに素直に喜べるようになった。うん。

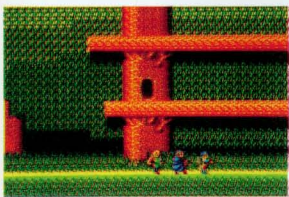
と、いうわけで今月はあまり進展もないまま2ページ進んでしまった。多少反省はしているが、ま、こんなこともあるということだな。笑って許しておく。でも来月はこんなもんじゃ

ないぞ!! 絶対に計画を現実のものにしてみせる。今進行中の計画がもしダメになったら、次を当てる。それがダメならその次がある。できるまでやる、何度でもやる、というのがポリシーなのである。ねばーぎばーの精神で立ち向かっていきたいと思う。物事は不可能である、と思った瞬間不可能になるのである。もちろん、こういう発想は時に疲れることもあるのだが、そんなことは気にしていられない。なんつっても人間生きている時間って限られているんだからね。やりたい! って思うことは何でもやったほうが得なのだ。と、そう思ってるわけだ。

今月是否定的な意見のお手紙は紹介しなかった。別に読まなかったわけじゃないけど、いままさら否定しても意味がないと思うからだ。

ではまた来月!!

最後に一句。移植には時間と辛抱が必要だ。



④MSX版が出ることをみんなで祈っててくれ。こっちは最高の努力してるかんね!! (画面は98版『ソーサリアン』より)



ON SALE

期間中に発売されたソフト

無印はMSX2/2+のソフトです。●はMSX、MSX2/2+のソフトです。★はMSX turboR専用。⊙はMSX-MUSICに対応したソフトです。

106

超新作ソフト紹介!

COMING SOON

今月も元気なCOMING SOONは新作ゲームを4本紹介。そのうえ『MSX-Datapack』なんていう、なんだか得体のしれないソフトも混じっている。このほかにも『テ

イル・ナ・ノーグ』の追跡COMING SOONやメーカーさんがいいたい放題語ってくれちゃう、ウチにもいわせてくださいとかで、山盛りだ!

※画面はすべて開発中のものです。媒体欄には種類のみ表記、枚数は表記していません。

大人気のスペースウォーSLGの続編 銀河英雄伝説II

■ボーステック
■☎03-708-4711
■11月21日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	シミュレーション

メーカーより

ついに、MSXも16ビットの幕開けとなったようです。そこで、今度の『銀河英雄伝説II』ではturboR対応となっていますが、ただの対応ではありません。プレイするときが速い。それもそのはず、R800CPUモードで動かしているのです。



◎タイトルもより美しいものになった

ビデオシリーズや劇場用のアニメ、マンガ化と、さまざまなメディアにその勇壮でロマンチックな世界を広げ、今も大人気を維持しているのが、田中芳樹原作の長編スペースオペラ『銀河英雄伝説』だ。

これをもとに、常勝の天才ライオンハルト率いる銀河帝国軍と、



◎金髪の美青年ライオンハルトと優しげなおもさしのヤン。対照的な2人が大宇宙戦艦を率いて戦う、壮大な物語だ

不敗の魔術師ヤン・ウェンリーの率いる自由惑星同盟軍の両宇宙艦隊の戦闘を再現したシミュレーションゲーム、『銀河英雄伝説』の続編がついにMSXにも登場する。

『銀河英雄伝説II』は、前作『銀河英雄伝説』『銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集』を進化させ、よりおもしろく、きめこまかいゲームになった。

ゲームの基本的なルールは前作同様、帝国軍、同盟軍のいずれかを選び、宇宙戦艦、巡航艦、補給艦など使用目的の異なるユニットからなる艦隊を動かして、敵の艦隊を撤退に追いこむか画面上にある惑星をすべて占領することでシナリオを終了させるというものだ。

シナリオは5本あり、これを連続して戦っていくキャンペー

ンモードもある。

前作から変わったおもな点は、①マップの広さが4倍になり、より広いフィールドを使っているゲーム展開を実現した。

②3Dグラフィックによる戦闘データを採用、艦隊全体の戦力分布がよりわかりやすくなった。③自軍に所属する艦隊に作戦命令を出し、プレイヤーが命令を変更するまで自動的に任務をはたしてくれるシステムができた。

④戦闘時の攻撃力や防御力に方向性をもたせ、敵艦隊の側面や背後をねらって攻撃をする、というような戦術性を強化した。

⑤HMS(ハイパーマウスシステム)により、マウスでの高い操作性をゲームに持たせた。などなど前作をプレイしたキミならわくわくするものばかり。

こいつは楽しみだね。



◎新しくなったゲーム画面から、これは各提督と、その艦隊の状況を示す提督情報表示画面だ

お話だけでもいいですか?

『銀河英雄伝説II』こぼれ話『銀河英雄伝説II』のマニュアルを作ったのは、MSX・FANの元貴分の、テクノポリス編集部なのだ。原作の『銀河英雄伝説』も徳間書店の本だし、いろいろ御縁があつてのことだったんですけどね。編集部にも『銀英伝』のファンがいて、テクノポリス編集部で動いているPC-98版を横目でちらちら見ながらMSX版の発売を心待ちにしています。

お待たせしましたナムコです F1 道中記

■ナムコ

■☎03-756-2311

■11月27日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	カーレース

メーカーより

日本の高速道路はいつもこんでいます。とくに東名高速の御殿場周辺は「渋滞50km」なんてこともめずらしくありません。もちろん、このゲームはそういった「日本の道路事情」にも気をつけなければならず、そのうえデリケートなF1カーはエンジンやタイヤなどすぐに壊れてしまうので、自虐的(じぎゃくてき)な楽しさが味わえます。

ナムコのレースゲームの話は、ずいぶんまえからあったけど、ようやく発売が決定した。ナムコのレースゲームといえば、『ファミコンの『ファミリーサーキット』やゲーセンの『ファイナルラップ』、『ウィニングラン』、などが思い浮かぶ。どれもヒットしたゲームだけにこの『F1道中記』も期待できそう。

よく考えれば、タイトルから



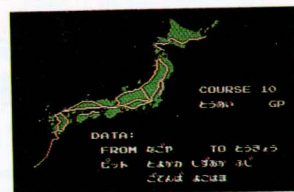
●これがレース画面、右が1P、左が2P



●自分の操るフォーミュラマシンを選ぶ

想像できるかもしれないが、このゲームはフォーミュラカーを駆って、日本全国の高速道路を走りまわるといって斬新なレースゲームなのだ。

ゲームモードは①どのコースも走れるフリー走行のモード、②1人プレイで全16戦を戦うグランプリのモード、③2人プレイでグランプリ全16戦を戦うモード、の3種類が用意されている。プレイヤーはカンダ・マクラ(ほかのマシンよりも性能がいい)やベントウ・ロード(性能はイマイチだけどハデな)など、12台のフォーミュラマシンから1台を選び、「とうめい」



●日本全国にはこんなに高速道路がある



●入賞すると性能がアップすることも

や「ちゅうおう」などの全16の高速道路を走り抜ける。高速道路には長距離トラックや乗用車が走っているの、それらをかわしながら走らなければならない。あやまってぶつかってしまうとボディが損傷し、何度もぶつくと、ついにはゲームオーバーになってしまうのだ。

かわいくておずかしいパズルゲーム DSデラックス#3にゃんぴ

■コンパイル

■☎082-263-6165

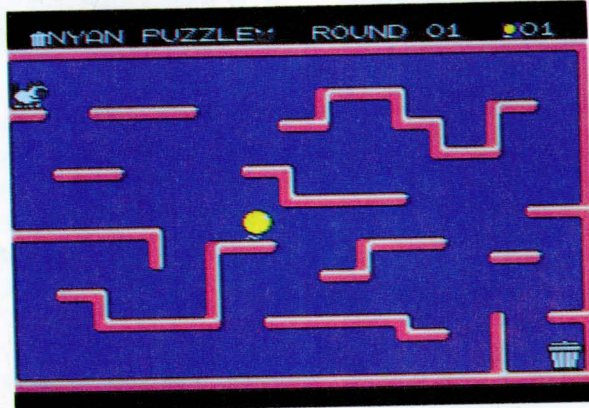
■12月14日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	3,880円
ジャンル	パズル

メーカーより

またまたコンパイルからパズルゲームの登場です!! 8匹の猫から1匹を選び、風船を撃退しておうちに帰るといいうかんたんそう、超ムズなゲーム。オリジナル面の募集もするから、みんなて応募してね。同時掲載はDSで大好評だった、ゲームアーツのサムシリース総集編、まだまだMSXのコンパイルは元気なのだ!!

DSデラックス#3に入っているパズルゲームがおもしろい。かわいい主人公の猫を操って、ステージにある風船をすべてわってバケツまで行くとクリア/はじめはかわいいだけのかん



●一面はこんなステージ。猫は自分の身長1.5倍のところでジャンプできる

たんパズルかと思ったら、これがけっこうむずかしくて、腕におぼえのあるパズル少年少女は期待していいぞ。そのうえ、考えこんでいると耳をかいいたりする猫のしぐさが、とってもかわいいので、見ているだけでもあきない、不思議なゲームだ。

全40面をクリアしてエンディングを迎えてしまっても、面エディタでパズルを作る楽しみが



●この8匹の猫のなかから好きな猫を選ぶ

残されている。しかも、「メーカーより」でもいつてるけど、オリジナル面の募集をしているので、採用されればかなりいいものもらえるみたい。採用作品はDSに掲載されるので、DSを買えば、まだまだ遊べて、1本で2度おいしい。



●しぐさがけっこうかわいい

お話だけでも
いいですか?

『MSフィールド機動戦士ガンダム』が速く動く/))といってもturboRを持っている人しか、この技は使えないから注意。まず、ディスクを入れずに電源を入れて本体のBASICを立ちあげる。ここでゲームディスクを入れ、RUN"autoexec. bas"と打ちこみリターンキーを押すだけ。turboRユーザーの人はためしてみてね。

1本で3回楽しい美少女AVGだ!

ドリーム プログラム システム

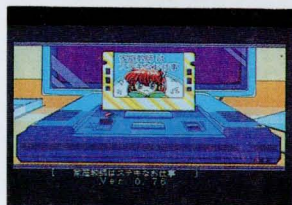
DPS SG

- アリスソフト
 ■☎07442-4-7855
 ■12月15日発売予定

媒体	LD 200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	アドベンチャー

メーカーより

美少女ゲームはグラフィックだ、
 なんとPC-98と同じ400ラインの
 グラフィックをMSX2で再現しました。
 400ラインなので漢字も見やすい。いつ
 かはこのモードを使ってMSX2で最
 高のグラフィックをと、つねづね思っ
 ていたのが実現できて非常にうれしい。
 美少女ソフトがお好きな方は、絶対買
 ってね。



DPSの本体。中央のがカートリッジだ

DPS=ドリーム・プログラ
 ム・システムは好きな夢を見る
 ための機械のことだそうで、M
 SXみたいにカートリッジをか
 えるだけで、いろんな夢が見ら
 れるらしい。その夢のカートリ
 ヅがゲームのシナリオになっ
 ていて、夢とはいえエッチなこ
 とがプレイヤーの身につぎつぎ
 とおこるといううれしい仕組み
 になっているのだ。



◎家庭教師はステキなお仕事で
 なくてはならないこと
 ができちゃう

シナリオは全部で3つあり、
 短めのかたんなAVGなので
 わりとラクにグラフィックがみ
 られるようだ。家庭教師をしな
 がら教え子とエッチしちゃう
 「家庭教師はステキなお仕事」、
 ナチスの将校になってフランス
 女をいたぶる「Fahnen Flieg
 en」、いきなり時代は飛んで戦国
 時代のお城が舞台の「信長の淫
 謀」、どれもきれいなグラフィッ



◎「信長の淫謀」はお城が舞台

くで美少女ソフトファンの必携
 アイテムになることまちがいに
 し!

なんだろう?

データパック

MSX-Datapack

- アスキー
 ■☎03-486-8080
 ■12月発売予定

媒体	LD 200
対応機種	MSX MSX2/2+
RAM	16K
価格	12,000円
ジャンル	資料

メーカーより

MSXでプログラミングをしているク
 リエティブユーザーのみなさん、お
 待たせしました。このパッケージはM
 SX、MSX2、MSX2+の全仕様
 を網羅したマニュアルとサンプルプロ
 グラムが入ったフロッピーをまとめた、
 MSXプログラマのためのバイブルで
 す。MSXのソフトウェア開発に必須
 のデータベースとしてご利用ください。

この「MSX-Datapack」は本とソフトとを一緒にし
 て発売される。どちらかといえ
 ば本がメインでソフトはオマケ
 という感じだ。内容はというと、
 プログラミングするときに欠か
 せないメモリマップ(この番
 地にはBASICがありますと
 か、ここからこの番地は空い
 てます自由に使ってくださいと
 か、メモリの構成が書かれてい
 る)やBIOS(ファンダムでお
 なじみのキーバッファをクリア
 したり、の内蔵マシン語)の一覧
 などプログラムするうえで必要
 な仕様を800ページ以上にわた
 って解説している。

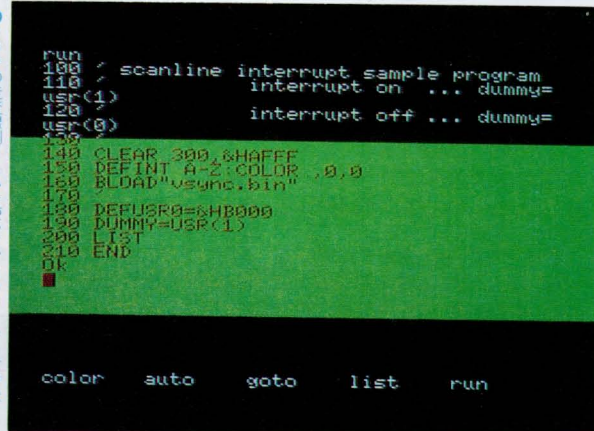
一方、ディスクには漢字ROM
 のアクセス方法、VDPのア

クセス方法など、アイデアしだ
 いでたくさん利用方法が考え
 られるサンプルプログラムが入
 っている。

このソフトはプログラマのた
 めに作られているので、とても
 わかりやすいとはいえないが、
 自分で市販ゲームなどのソフト
 を作りたい人にとっては必需品
 になるのではないだろうか。

最近ではMSXのプログラム
 関係の新しい本はあまり発売さ
 れていないから、BASICを
 クリアして、つぎのステップに
 進みたいプログラマはどうした
 らいいのかわかってしまう。だけ
 ど、このソフトはそんなパワー
 ユーザーをMSXの究極のプロ
 グラムへと導いてくれることだ
 ろう。

◎VDPの走査線割り込みを使って、スクリーンで中央
 を緑色に変えたところ。点数表示などに応用できそう

お話だけでも
いいですか?

「コラムス」のMSX版が発売に! パズルゲームファンにうれしいお知らせ。ゲーセンなどでおなじみの、あの「コラムス」が発売されることになった。今月は締め切りの都合上、画面写真は間に合わなかったけど、発売は1か月後の12月14日の予定と、もうすぐだ。発売元は「夢幻戦士ヴァリス」などをつくった日本テレネット。年末は眠れない夜がつづきそうだね。

ソフトハウスの うちにも いわせてください

拡大版!!

今月はturboRが発売された直後なので、turboR関係の話をいろいろ聞いちゃった。なかにはオフレコの話もあったけど、各社ともいろいろ考えてるみたい。

バンプレスト

バンプレストは、幅広いファンを持つ強力なマスコミキャラクターを中心に第1作『SDガンダムガチャポン戦士2カプセル戦記』に続くソフト展開を企画検討中です。とりあえず、turboRの今後の動向がどうなるのか気になるところではあります。(石川)

ファミリーソフト

『聖戦士ダンバイン』の開発が遅れて、年内の発売予定が……「ごめんなさい」今のうちにあやまっておこう。ちなみに『MSフィールド』が、turboR上でちょっと手を加えるだけで格段に速く動いた。詳しく知りたい人は108ページの欄外を見よ。(Y. K)

光栄

『大航海時代』をプレイしているみなさん! 耳よりな情報です!! 港の造船所に投資をすると工業価値が上がりますが、それを鬼のように続けてみてください。するとスゴイ船が造れるようになります。どんなにスゴイか……えっ、付録に載ってるの?(高)

ハル研究所

MSX2もturboRが登場しますますおもしろくなった……といったところで、ハル研は相変わらず苦しい旅を続けています。『ビバ・ラスベガス』は発売日が未定、未定でご迷惑をおかけしていますが、いつかりっぱなソフトでお届けしますからね。(笠)

ハード

こりゃどうも。ハードです。寒くなってきましたねー。冬といえばコタツ。コタツといえは美少女♡ もう『いけないホリディ』と『アウトサイドストーリー』は買っていただけでしたか? うひょひょ。(歌って踊れるドット絵師・さっぽろモモコ)

ホット・ビィ

突然ですが今度、サイコロの不思議なシューティングパズル『パラメデス』を出します。かんたんなのに奥が深い。だから白熱、大興奮! 対戦やトーナメントも楽しめて、とってもお得。タケル専用でクリスマスごろ発売の予定。楽しみに待っててね。(ゆきえ)

ポニーテールソフト

みなさま、長い間待たせちゃってごめんなさい。ついに『雀ボーグすずめ』が発売されたのだ! 祝!! これで、編集部のお電話におびえずに暮らせちゃうもんね。あ、電話が鳴っている。「ハイハイ。えっ、ポッキー2?」……。(まだまだ電話にびびる片山)

マイクロキャビン

さあ、いよいよ『サークII』の出番がやってくる! 大変お待たせしております。もちろんturboR対応! 専用ソフトではアクションゲーム『F R A Y』がVRシステム2を搭載して新登場! キャビンのソフトはおもしろいのがあたりまえだよ。(谷口)

もものきはうす

ヘックシュン! なんだか、今年も寒くなりそう。身体に気をつけようネ。こんどのビーチは、かぜにも負けないアドベンチャー『学園処刑人ラビットちゃん』がメイン。日本物産さんの『麻雀刺客』も秋の夜長の必須アイテムになりそうです。(安田桃子♡)

リバーヒルソフト

みんなturboRは手に入れたかな? え、まだ!? いけない、すぐに手に入れなきゃ。そして『シード オブ ドラゴン』の予約もしておきなさい。忘れると、ハードが台無しになってしまう。なんてったってturboRにはこれがいちばん! (宮川)

追跡 COMING SOON 『ティル・ナ・ノグ』最新情報

今月の追跡COMING SOONは、発売の遅れている『ティル・ナ・ノグ』についての情報なのだ。

5月号で第一報を載せて以来だから、なんとなんと7か月ぶりのこと。この間ずっとシステムソフトとはひんぱんに電話で連絡をとり開発状況を聞いていたのだが、決まってこういわれるのだ。「PC-88版が完成すればMSX版もすぐに発売できる予定です」(システムソフト森本さん)

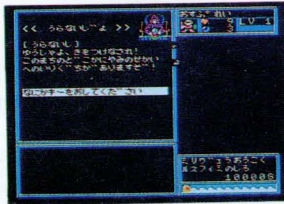
けれどもPC-88版の発売が遅れたためにMSX版も、そのあおりをくってしまっていたのだ。

ところがどっこい、このあいだ森本さんに電話したところ「近々サンプルを持って編集部におじゃまします」というこたえが返ってきた。ここに掲載した写真はもちろん、そのMSX版『ティル・ナ・

ノグ』の最新画面だ。このときいただいたサンプルでは、フィールドをかなり動きまわれるようになっていて、敵のモンスターと戦闘もできるというもの。このぶんだと発売も間近なのかな?



町の中はこんなかんじ



占い所の会話シーン



●持ってきたの戦闘シーン

「発売は年末を目標にしています」と森本さん。

そうそう、このゲームのウリのひとつにシナリオジェネレーターシステムというのがある。これは、遊ぶまえにコンピュータにシナリオを作らせるというもの。これには30~40分もの時間がかかるんだそうだ。ちょっとながいかな!?

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

MSX 新作発売予定表

注意!! 今月より記号の一部が変わりました。
無印はMSX2/2+のソフト。●はMSX、MSX2/2+対応。
★はMSX turboR専用。☐はMSX-MUSIC対応のソフト。
とくに注意書きのないソフトはすべてturboRで動作可能です。

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
11月	9日 ディスクステーション12月号(D)/コンパイル/1,940円☐
	10日 電脳学園III トップをねらえ/ (D)/ガイナックス/8,800円
	上旬 MIDIサウルス(R+D)/ビッツ/19,800円
	15日 スーパーピンクソックス(D)/ウェンディマガジン/4,800円☐
	中旬 野球道II (D:タケルでのみ販売)/日本クリエイト/8,800円☐
	中旬 アズユーライク やりたい放題3(D)/全流通/6,800円
	中旬 天使たちの午後・番外III(D)/ジャスト/8,800円
	22日 ビーチアップ7(D)/もものきはうす/3,800円☐
	22日 ミスティVol.6(D)/データウエスト/5,000円
	27日 F1道中記(D)/ナムコ/6,800円☐
	下旬 サークII(D)/マイクロキャビン/8,800円☐
	下旬 エクスタリアン(D)/ディー・オー/6,800円☐
	下旬 ●ダンジョンハンター(R+プラスXターミネーターレーザー)/アスキー/9,800円
	26日 MSXプログラムコレクション知本ファンダムライブラリー-8(本)/徳間書店/800円(税込)
12月	7日 エメラルド・ドラゴン(D)/バショウハウス、グローディア/8,800円☐
	7日 ディスクステーション1月号(D)/コンパイル/2,980円☐
	8日 MSX・FAN1月号(本)/徳間書店/価格未定
	上旬 ●MSXプログラムコレクション知本ファンダムライブラリー-8(D:タケルでのみ販売)/徳間書店/価格未定
	上旬 エルフ美少女アルバム(本)/徳間書店/価格未定
	上旬 ★FRAY(D)/マイクロキャビン/7,800円
	上旬 FRAY(D)/マイクロキャビン/7,800円☐
	上旬 ★MSX View(R+D)/アスキー/9,800円
	14日 DSデラックス#3 じゃんび(D)/コンパイル/3,980円☐
	14日 コラムス(D)/日本テレネット/価格未定☐
	15日 DPS SG(D)/アリスソフト/6,800円
	中旬 ★シード オブ ドラゴン(D)/リバーヒルソフト/8,800円
	中旬 ウィザードリィ3(D)/アスキー/9,800円
	中旬 フリートコマンダーII 黄昏の海域(R)/アスキー/価格未定☐
	中旬 パラメデス(D:タケルでのみ販売)/ホット・ビィ/価格未定☐
	21日 銀河英雄伝説II(D)/ボーステック/9,800円☐
	下旬 ランペルール(R)/光栄/価格未定☐
	下旬 ランペルール(D)/光栄/価格未定☐
	? ティル・ナ・ノグ(D)/システムソフト/8,800円☐
	? ●MSX-Datapack(本+D)/アスキー/14,800円
91年1月	8日 MSX・FAN2月号(本)/徳間書店/価格未定
	12日 聖戦士ダンバイン(D)/ファミリーソフト/8,800円☐
	25日 ビーチアップ8(D)/もものきはうす/3,800円☐
	25日 ミスティVol.7(D)/データウエスト/5,000円

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
91年1月	? 花のももこ組(D)/日本物産/価格未定☐
	? ドラゴン・ナイトII(D)/エルフ/7,800円
	? ファンタジーIV(D)/スタークラフト/9,800円☐
	? ランスII 反逆の少女たち(D)/アリスソフト/6,800円
2月以降と発売日未定	火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定
	斬 夜叉目舞曲(D)/ウルフチーム/価格未定☐
	RAY・GUN(D)/エルフ/6,800円
	提督の決断(R)/光栄/価格未定☐
	提督の決断(D)/光栄/価格未定☐
	雪の国クルージュ(D)/ザイン・ソフト/8,800円
	タッグ・オブ・ウォー(D)/ザイン・ソフト/価格未定
	麻雀悟空 天竺への道(R)/シャノール/価格未定☐
	星の砂物語(D)/ディー・オー/6,800円☐
	倉庫番リベンジ(仮称)(D)/発売元未定/価格未定
	●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
	毎日がえっち(D)/ハート電子産業/7,200円☐
	ビバ・ラスベガス(D)/ハル研究所/価格未定
	シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツ/価格未定☐
	スコアサウルス(D)/ビッツ/価格未定
	無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)/ファミリーソフト/7,800円
	X・nà(D)/フェアリーテール/6,800円
	イルミナ/ (D)/カクテル・ソフト/6,800円
	エフェラアンド シリア シェンレム フロム ダークネス(D)/ブレイングレイ/価格未定
	ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/7,800円
	3Dプール(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	エリート(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定

■ハード

発売予定日	商品名(商品内容)/メーカー名/予定価格
11月上旬	FS-A1ST(MSXturboR)/パナソニック/87,800円



この情報は10月24日現在のものです。

FAN CLIP

turbo R用のゲームの可能性は
今までの10倍くらいに広がった
タボちゃんの可能性②

MSX通で知られるマイクロキャビンのプログラマ中津泰彦さんと、人柄がメロディをつむぎだすミュージッククリエイター新田忠弘さんに会った。

明るくてはなやかできらきらしている「FRAY」の開発まっ



マイクロキャビンの自社ビル。欧文社名が柱のように立っているのがすごい

さいちゅうで、グラフィックデザイナー(末永仁志さん)は「いま2階で寝てます」(中津さん)という状況。昼の3時だ。

新田さんは「XAK II」の曲をすべて作り終えて、ようやくFRAYに全力投入しようとしていた。「自分としてはFRAYの曲のほうが好きですね。明るくて。どちらかというとFRAYのほうが自分の地を出している」(新田さん)。

地といえば、FRAYのグラフィックやイラストも担当者の地がそういうふうでなければできない、突き抜けたようなかわいらしさの輝きがある。「デザイナーの趣味ですね。重要なキャラクタでは注文を出しますが、あとは自由に作ってもらっていますから」(中津さん)

FRAYは、当初MSX2用



奥のほうが中津さん、手前のほうが新田さん。タボちゃんなら音楽に10Kバイトくらいあげられると明るい笑

に進められ、特別にturboR、タボちゃん専用とは考えられていなかったのだそう。中津さんでさえタボちゃんに触ったのは7月だった。タボちゃんの将来について中津さんはこう語る。「turboRの可能性? CPUが5倍よくなり、メモリが4倍広くなった。5×4=20倍とまではいかないまでも、作れるゲームの可能性が10倍は広がったといえるでしょう」

タボちゃん専用FRAYでは、100KバイトのプログラムがRAMにすっといすわり、PCMデータ50Kバイト、シナリオ60KバイトもRAMに入れておける。だから、ディスクを読みこむことはほとんどないそうだ。数字を聞いただけでなんだか快適な予感がソクゾクッと走る。「turboRならシムシティやポ

ピュラスやダンジョンマスターも移植できないはずがない。新しくソフトを開発するときもPC98で作るようなイメージでできそうです。CPUパワーを使って音楽をきめ細かくすることもできるし、画面の切り換えやグラフィック処理を速くするテクニックも可能なはずですよ」

MSXタボちゃんの未来は、FRAYのように明るい。



機械好きのIQの高い少年をそのままとおとなにしてしまうと中津さんになりそう



どんな音楽でもそれにしか表現できない音がある、というミュージッククリエイター新田さん

EDITORIAL WEATHER

へへ例の話な

んですが聞いてくれますか。わたしたちの編集部はおそらく1日じゅう仕事をしているのですが、そういうなかでもわりあい気を抜いちゃう時間帯というのがあてでしよ? 頭が真空になってしまいそ

うな気分がポーッとしてるのです。がそういうときにとつぜん思いがけない話を聞かされたりすることってよくあるんですね。たとえばこのところ太り気味の編集部Fくんがあるけだるい午後、ポーッとしていたら編集長が仕事の顔のま、高度にプライベートなお話を

したんだそうです。どんな話かわたしは書きませんが明るい話です♡ もうその話を知っていたFはおどろかなかったそうですが、おめでとうございますとかのひとでもいうべきだったかなとあとでとても後悔したそうです。ほんとうにFってマヌケですね。

次号1月号は

よく見ると回文になっている
1991年にふさわしい愉快さで

12月8日発売!

〈発売〉徳間書店 〈発行・編集〉徳間書店インターメディア株式会社 PUBLISHER=柳澤宏男 EDITOR=山森尚 EDITOR IN CHIEF=北根紀子 SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之 EDITORIAL STAFF=加藤久人+鶴田洋志+引田伸一+福成雅英 ASSISTANT EDITORS=川井田茂雄+川尻淳史+佐伯憲司+鈴木伸一+諸橋康一+山本晃央+渡辺庸 STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 CONTRIBUTORS=高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和<制作> ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=井沢俊二 EDITORIAL DESIGNERS=井沢俊二+高田亜季+デザイン<釜田泰行+柳井孝之>+TERRACE OFFICE+清水保邦+井上美香 ILLUSTRATORS=尾台誠+しまづ★どんき+中野カンフーノ+野見山つづじ+南辰真+成田保宏 COVER ARTIST=佐藤任紀 COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 FINISH DESIGNERS=あくせす<村山成幸>+陶ワードポップ<筒井雅浩+石井浩道+崎山裕子+野々峯千尋+井橋紀代子+熊木紀久枝+姫野典子+佐取恵+富岡欣子> PRINTER=大日本印刷株式会社

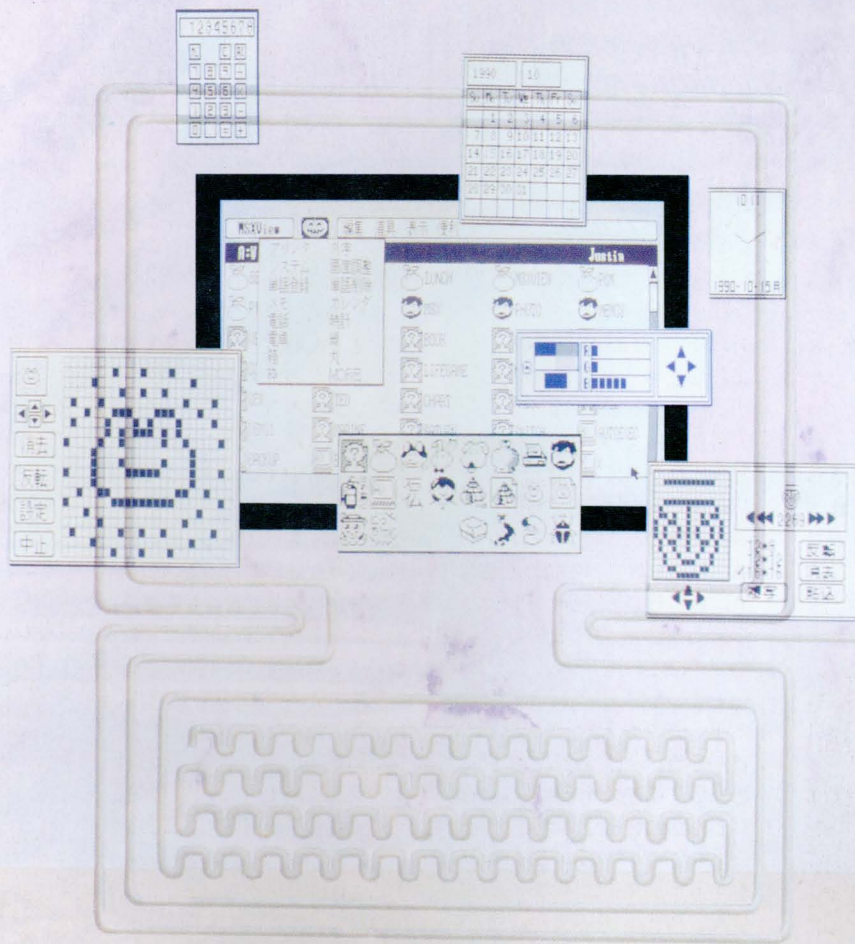
©徳間書店インターメディア株式会社 1990 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

AD INDEX

アスキー	113
キングレコード	78
ソニー	4
電子技術教育協会	43
東京カルチャーセンター	83
徳間書店	80~82
日本進学指導センター	74、75
日本テレネット	79
日本ファルコム	77
マイクロキャビン	表2、3
松下電器産業	表4
もものきはうす	76
リバーヒルソフト	114、表3

マウスに思想がある。

ウィンドウに主張がある。



MSXとMSXユーザーの距離が、大幅に接近しました。本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス《GUI》を提供する【MSXView】、ついに登場。マウスを使ってアイコン・ウィンドウを次々と選択。MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、将来性豊かなプラットフォームです。さらに、テキストエディタ、グラフィックツール、プレゼンテーションツールなどのプログラムが付属。【MSXView】はMSXにGUIの思想と主張を与える、やさしい必須ソフトです。

MSXViewの特長……●マウスによる簡単操作が自慢／マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス／【MSXView】対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法を覚えるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属／ViewTED: 簡単な文書を作成するためのプログラムです。ViewDRAW: 絵を描くためのプログラムです。PageBOOK: 電子の本を作成したり、画面に表示させるためのプログラム群の総称です。

MSXturboR専用グラフィカルユーザーインターフェイス【エムエスエックス・ビュー】

MSXView

対応機種: MSX R 専用 価格: 9,800円 (送料1,000円)

●パッケージ内容 システムディスク (3.5-2DD)

専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式



●MSXViewが起動した画面です。

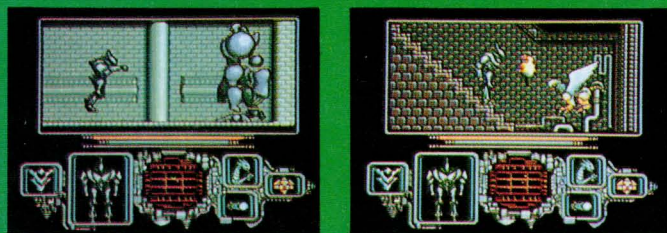
●MSX MSX-DOS2, MSX turbo Rは株式会社アスキーの商標です。●表示価格に消費税は含まれておりません。●上記の写真は、開発中の画面のため製品と仕様が異なる場合があります。

【MSXView】は全国有名パソコンショップでお求めください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ●お問い合わせ先: 営業本部 東京(03)486-8080 大阪(06)348-0018

株式会社アスキー

暗黒空間ヘルゲイトは、突如として北極点に出現し、そこから降臨した異形の侵略者は、次々と地上を破壊し、人類を殺戮していった。謎の侵略者たちから逃れるため、地下シェルターへと生き延びた人々は、必死の抵抗を続けたが、戦いは苦しく人類の滅亡も目前に迫っていた。しかし、その戦いのさなか、人々は、最後の要塞エアズロックの奥深くで、不可思議な遺跡を発見する。そこには、伝説の「生命の仮面」を抱き眠る者があった。彼こそは、太古の守護神・竜の血を受け継ぐ者——永い眠りから目覚めたその時、彼の中の竜戦士の血が覚醒する。人々は、勝利の望みを彼に託し、侵略者との最後の攻防戦に挑む。特別作戦「オペレーション・シード オブ ドラゴン」の発動。それは、人類の運命をかけた竜戦士の戦いであった。



- 竜戦士はモンスターを倒し、体の一部と能力を自らの体内に融合させ、体を変化させてパワーと能力を身につけることができる。
- モンスターは、全エリア120種類以上。各エリアに待ち受けるボスモンスターや随所に登場する超大型モンスターが竜戦士の行く手に立ちちはだかる。
- 竜戦士は「密林都市」「熱砂の神殿」「地下墓地」「空中要塞」「ネオ上海」と世界各地に点在するモンスターを封印し、最終目的地「ヘルゲイト」へと進んで行く。
- PCMによる迫力ある音声出力。さらにBGM全40曲は、R-MACSにより、FM音源の性能の限界に挑んだサウンドと、MIDI音源によるリアルなサウンドで演奏される。

*R-MACS(リバーヒルソフト・メディア・アレンジメント&コンポーズ・システム)とは、製作過程をMIDIでトータル管理。作曲、編曲から、内蔵音源での音声作成、ゲームBGMの最終仕上げまでをプロミュージシャンの手で行える音楽製作システムです。

12月14日発売予定

3.5"-2DD(2枚組)

ジョイパッド対応

FM音源・MIDI音源対応

標準価格8,800円(税別)



- ただいまスタッフを募集中です。詳しくは、人事担当・城内(しろうち)まで。
- 当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
- ☎092-771-0328 13:00~17:00(土・日・祭日を除く)
- 上記時間外は「トークインフォメーション」よりいろいろな情報をテレフォンサービスでお届けします。
- 通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)



株式会社 リバーヒルソフト

福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F

〒810 TEL 092-771-3217



「竜の末裔、ここに眠る。
帰還せしものの邪悪なれば、我は目覚め、迎え伐たん。
願わくば、我に永却の眠りが与えられんことを。」

Seed of Dragon

シード オブ ドラゴン

竜の末裔

リョウ まつえい

Panasonic

ターボRが、MSXの楽しさを加速する。



ターボRの実力①
新開発16ビット高速CPU
R-800搭載。ゲームも
ワープロも、ゲンと速い。



ターボRの実力②
PCM録音/再生機能内蔵。なんと
MSXが、コトバをしゃべるのだ!

ターボRの実力③
MSX-DOS2搭載。メインRAM
256KB。これは驚異の頭脳だ。

NEW

これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍。しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機能など驚異の機能を満載。MSXをますます面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。

A1ST

パナソニック **MSX TURBO R** パソコン

FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶従来の8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトもそのまま5~6倍速で実行(当社比) ▶さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載(MS-DOS Ver. 2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート ▶メインRAM 256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能 ▶音声ガイドでPCM録音「デジトーク」機能。対応ソフトなら、登場人物の声を楽しめる ▶内蔵ワープロもスピードアップ 対話感覚で使える音声ガイド付 ▶電子システム手帳対応(別売通信セット使用)

MSX TURBO R パソコンは、**MSX** **MSX2** **MSX2+**のソフトも使用できます。

●MSX・日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOS Rは米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業株式会社 ワープロ事業部営業部 MSX係まで

心を満たす先端技術——Human Electronics 松下電器産業株式会社

